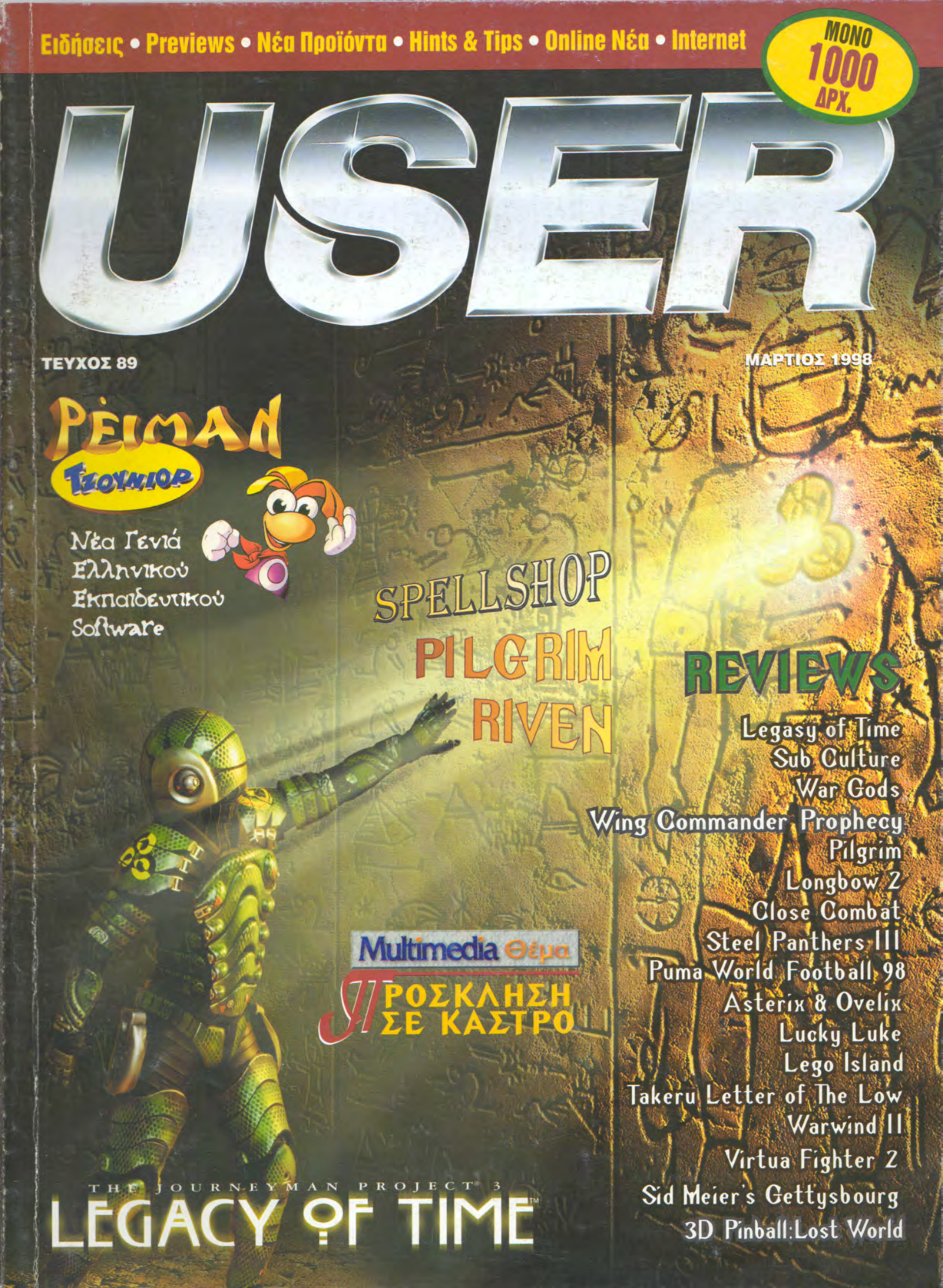

Ειδήσεις • Previews • Νέα Προϊόντα • Hints & Tips • Online Νέα • Internet
ΜΟΝΟ 1000 ΔΡΧ.
USER
ΤΕΥΧΟΣ 89
ΜΑΡΤΙΟΣ 1998
Ρέιμαν Τζούνιορ
Νέα Γενιά Ελληνικού Εκπαιδευτικού Software
SPELLSHOP
PILGRIM
RIVEN
REVIEWS
Legasy of Time
Sub Culture
War Gods
Wing Commander Prophecy
Pilgrim
Longbow 2
Close Combat
Steel Panthers III
Puma World Football 98
Asterix & Ovelix
Lucky Luke
Lego Island
Takeru Letter of The Low
Warwind II
Virtua Fighter 2
Sid Meier's Gettysbourg
3D Pinball:Lost World
Multimedia Θέμα
ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ ΣΕ ΚΑΣΤΡΟ
THE JOURNEYMAN PROJECT 3
LEGACY OF TIME

ABE'S ODDYSEE	14.900
ADIDAS POWER SOCCER	10.600
AHX-1	8.000
AHX (MMX)	16.500
ALPHA STORM	4.400
ANIMAL	8.000
ARDENNES OFFENSIVE	6.400
AUTOROUTE EXPRESS EUROPE 98	26.200
BLACK KNIGIT F10	2.500
BLUE ICE	4.400
BRITISH OPEN GOLF	15.100
BUCCANEER	12.900
CAPITALISM PLUS	16.400
CATZ 1	3.000
CATZ 2	9.000
CHESSMASTER 5500	12.900
CITY OF LOST CHILDREN - ARGENTUM	5.400
CIVILIZATION 2 - FANTASTIC WORLDS	8.300
CIVILIZATION 2 + SCENARIORS	16.400
CIVILIZATION 2	10.900
COMPLETE NATIONAL GEOGRAPHIC (30 CDS)	89.000
COUNTER ACTION	5.400
DARK EARTH	9.500
DEATHMATCH MAKER	9.300
DESTINY	5.600
DESTRUCTION DERBY (ARGENTEUM)	4.000
DOGZ 2	8.000
DR. SEUSS ABC	6.000
DUKE NUKEM PLUTONIUM PACK	4.000
ECSTATICA (ARGENTIUM)	4.000
EVOLUTION (EF 2000 _+ TACT COM PAC)	8.400
EXCALIBUR	8.500
EXTREME VELOCITY (ATF. AH 64. EF2000) 5 CD	19.400
F1 GRAND PRIX II	7.500
FINAL LIBERATION	11.700
FORMULA (1ED ACCELERATOR CARD REQUIRED)	16.200
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	12.400
HUMAN ONSLAUGHT	11.700
IF22 PEACE KEEPING MISSION DISC	6.500
IMPERIALISM	9.000
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	13.900
KKND	6.500
KRAZY IVAN	4.000
LAST RITES	5.000
LOMMAX - ARGENTUM	5.400
MAGIC THE GATHERING	9.000
MANX TT	13.900
MARTY + TROUBLE WITH CHEESE	7.500
MS AGE OF EMPIRES	19.800
MS ENCARTA 98	19.500
MS FLIGHT SIM 98	19.800
MYST LTD EDITION (ME DEMO TOY RIVEN !!!)	11.900
NBA HANGTIME	15.500
NHL OPEN ICE	8.000
NO RESPECT	6.000
OVERBOARD	8.000
PACIFIC GENERAL	13.500
PERFECT ASSASIN	6867
POWER RANGERS ZEO	5.000
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	6.500
PUZZLE BOBBLE	10.600
Q.A.D.	5.000
RALLY CHAMP. X-MILES (ADD-ON)	8.000
RAVAGE	10.900
REBEL MOON RISING (MMX)	16.600
REBEL MOON RISING	8.000
RIOT	8.000
ROBOTRON X	4.000
SAFECRACKER	10.000
SENTIENT	4.500
SEVEN KINGDOMS	12.900
SILENT HUNTER COMMANDERS EDITION	11.500
SPEEDBOAT ATTACK	11.500
SPEESTER	10.500
STAR GENERAL	5.000
STEEL PANTERS 3	11.700
SU-27 MISSION DISK	7.200
SUPEREF 2000 BUDGET	7.400
SYNNERGIST	14.100
SYYRAH THE WARP HUNTER	10.600
TAKERU	12.000
THIRD REICH	4.000
TIGHERSHARK	7.500
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	13.300
TOTAL MANIA	4.000
TRIPLE PLAY PLUS A	17.900
VIRUS	4.000
WARGODS	6.000
WARWIND	9.900
WELCOME TO THE FUTURE	2.500
WIPEOUT (ARGENTIUM)	4.000
WOODEN SHIPS IRON MEN	2.500
WORLD RALLY FEVER	2.500
WORMS UNITED	14.100
X-TREME VELOCITY	10.400
Z PLATINUM PAK	9.000
ZOMBIEVILLE	13.900

ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΑ MANUAL

ANRETTI RACING	10.300
ARMORED FIST 2 (1 MIA, SIMULATOR TANK)	10.500
BEAST AND BUMPKINS	9.800
BETRAYAL IN ANDARA	10.800
BIRTHRIGHT	11.400
CONSTRUCTOR	10.500
DARK LIGHT	9.200
DIE HARD TRILOGY	9.400
DREAMS	10.800
DUNGEON KEEPER	9.800
FIFA 98	9.800
FIFA SOCCER MANAGER	9.100
FIGHTERS ANTHOLOGY	10.800
G-POLICE	10.800
GALAPAGOS	10.400
HANDER KILLER 688	20.200
HARVEST OF SOULS	11.600
HEXEN II	10.900
I-WAR	10.200
INDEPENDENCE DAY	9.200
INTERSTATE 76	8.500
LEGACY OF KAIN	10.500
LITTLE BIG ADVENTURE II	9.800
MAGIC THE GATHERING	10.500
MONKEY ISLAND III	12.500
NBA 98	9.500
NEED FOR SPEED II GOL	9.700
NUCLEAR STRIKE	10.400
OUTLAWS	11.000
PERFECT WEAPON	9.900
QUAKE II	10.800
RIVEN	11.000
SCARAB	9.000
SCORCHED PLANET	8.500
SID METER'S GETTYSBUI	11.000
STAR TREK GENERATION	10.600
TOMB RAIDER II	10.900
VIRTUAL FIGHTER	10.500
WATERWORLD	11.200
WING COMMANDER PROPHECY	10.900
WORLD WIDE SOCCER	10.500
X-COM APOCALYPSE	12.500
X-WING & TIE FIGHTER	12.000

ΕΛΛΗΝΙΚΑ CD-ROM

AIR WARRIOR 2	9.900
AREA 51	4.200
ASSAULT RIGS	2.000
BATTLES OF ALEXANDER	7.900
DESTRUCTION DERBY 2	3.900
ECSTATICA II	7.900
FALLEN HAVEN	6.900
IMIA 2 ABRAMS	8.900
IMPERIUM GALACTICA	7.900
KOALA LUMPUR	7.500
SIM COPTER	4.500

ΝΕΕΣ ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

F-22 AIR DOMINANCE	14.900
G-POLICE	13.500
I-WAR	12.400
KICK OFF	13.900
ΟΛΕΣ ΟΙ ΕΛΛΗΝΙΔΕΣ ΠΟΥ ΑΓΑΠΗΣΑΤΕ	12.000

DISNEY CD-ROM

101 DALMATIANS PRINT STUDIO	12.900
ALADDIN ACTIVITY CENTRE	14.900
DONALD IN GOLD SHADOW VIDEO GAME ACTION	12.900
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ - TOY STORY	15.900
ΖΩΝΤΑΝΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ - Η ΠΑΝΑΓΙΑ ΤΩΝ ΠΑΡΙΣΙΩΝ	16.900
ΖΩΝΤΑΝΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ - ΤΑ 101 ΣΚΥΛΙΑ ΤΗΣ ΔΑΛΜΑΤΙΑΣ	15.900
Η ΠΑΝΑΓΙΑ ΤΩΝ ΠΑΡΙΣΙΩΝ - ΞΕΚΑΡΔΙΣΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	14.900
ΗΡΑΚΛΗΣ ΖΩΝΤΑΝΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ	15.900
HERCULES PRINT STUDIO	12.900
HERCULES ACTION GAME	15.900
LION KING ANIMATED STORY BOOK	14.900
LION KING PRINT STUDIO	12.900
ΜΑΓΙΚΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ	15.900
POCACHONTAS ANIMATED STORY BOOK	14.900
TIMON & PUMBA GAME BREAK	14.900
TOY STORY VIDEO GAME ACTION	12.900
WINNIE THE POOH ANIMATED STORY BOOK	14.900
WINNIE THE POOH PRINT STUDIO	12.900

Software Center

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ

PENTIUM 166 MMX, 16MB-24X CD ROM, 16BIT ΗΧΟΥ, 2.1 HD, ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ, MOUSE, ΟΘΟΝΗ 14" COLOR, ΗΧΕΙΑ, FLOPPY 1,44 **199.000!!**	PENTIUM 200 MMX, 32MB RAM, SVGA 2MB, 1.44 FLOPPY, 2.1 HD, CD ROM 24X, SOUND BLASTER 16 BIT, 15" GOLDSTAR, KEYBOARD, MOUSE, ΗΧΕΙΑ **239.000!!**
PENTIUM 233 MMX, 32MB RAM, SVGA 2MB, 1.44 FLOPPY, 2.1 HD, CD ROM 24X, SOUND BLASTER 16 BIT, 15" GOLDSTAR, KEYBOARD, MOUSE, ΗΧΕΙΑ **259.000!!**	PENTIUM II, 266MMX, 32MB RAM, SVGA 2MB, 1.44 FLOPPY, 2.1 HD, CD ROM 24X, SOUND BLASTER 16 BIT, 15" GOLDSTAR, KEYBOARD, MOUSE, ΗΧΕΙΑ **359.000!!**



ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

COLOUR MONITORS
HARD DISKS
NOTEBOOKS
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ



ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΑΠΟ 1.500!!

ΑΠΟΣΥΡΣΗ ΤΟΥ ΠΑΛΙΟΥ ΣΑΣ PC



ΔΕΚΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ PC-CD ROM

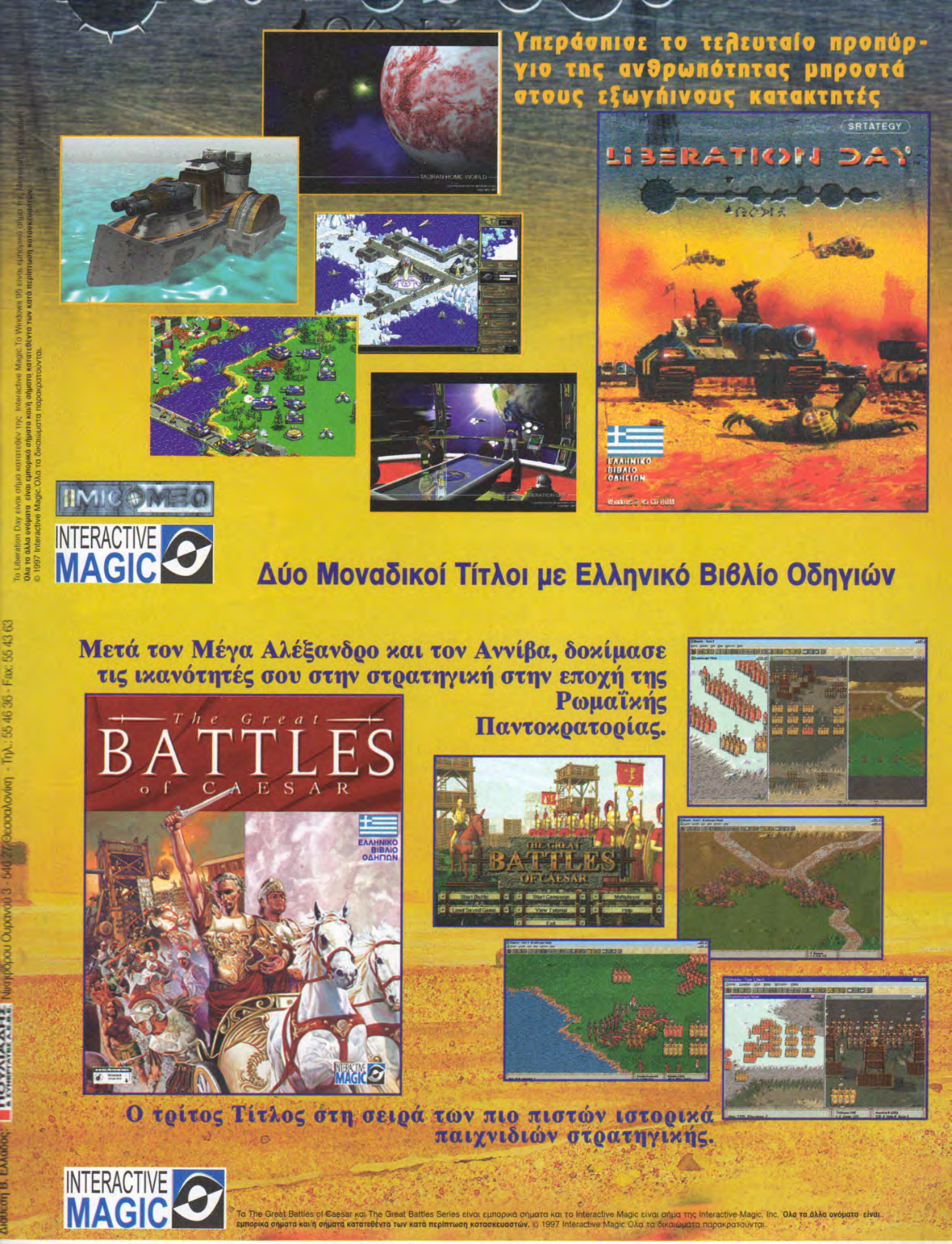


ΕΚΠΤΩΣΗ 10% ΣΤΟΥΣ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΤΙΤΛΟΥΣ

ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 22 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ/FAX: 5235260

ΠΡΟΣΕΧΩΣ: ΚΗΦΙΣΙΑΣ 263 ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ SEE & SHOP

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΕΙΝΑΙ ΧΩΡΙΣ Φ.Π.Α. 18%



Υπεράσπισε το τελευταίο προπύργιο της ανθρωπότητας μπροστά στους εξωγήινους κατακτητές
SRTATEGY
LIBERATION DAY
ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ
IMICROMEDIA
INTERACTIVE MAGIC
Δύο Μοναδικοί Τίτλοι με Ελληνικό Βιβλίο Οδηγιών
Μετά τον Μέγα Αλέξανδρο και τον Αννίβα, δοκίμασε τις ικανότητές σου στην στρατηγική στην εποχή της Ρωμαΐκής Παντοκρατορίας.
The Great BATTLES of CAESAR
ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ
INTERACTIVE MAGIC
Ο τρίτος Τίτλος στη σειρά των πιο πιστών ιστορικά παιχνιδιών στρατηγικής.
INTERACTIVE MAGIC
To Liberation Day είναι σήμα κατατεθέν της Interactive Magic. To Windows 95 είναι εμπορικό σήμα της
Όλα τα άλλα ονόματα είναι εμπορικά σήματα και/ή σήματα κατατεθέντα των κατά περίπτωση κατασκευαστών.
© 1997 Interactive Magic. Όλα τα δικαιώματα παρακρατούνται.
Τα The Great Battles of Caesar και The Great Battles Series είναι εμπορικά σήματα και το Interactive Magic είναι σήμα της Interactive Magic, Inc. Όλα τα άλλα ονόματα είναι εμπορικά σήματα και/ή σήματα κατατεθέντα των κατά περίπτωση κατασκευαστών. © 1997 Interactive Magic. Όλα τα δικαιώματα παρακρατούνται.
Διάθεση Β. Ελλάδος: Νικηφόρου Ουρανού 3 - 546 27 Θεσσαλονίκη - Τηλ.: 55 46 36 - Fax: 55 43 63

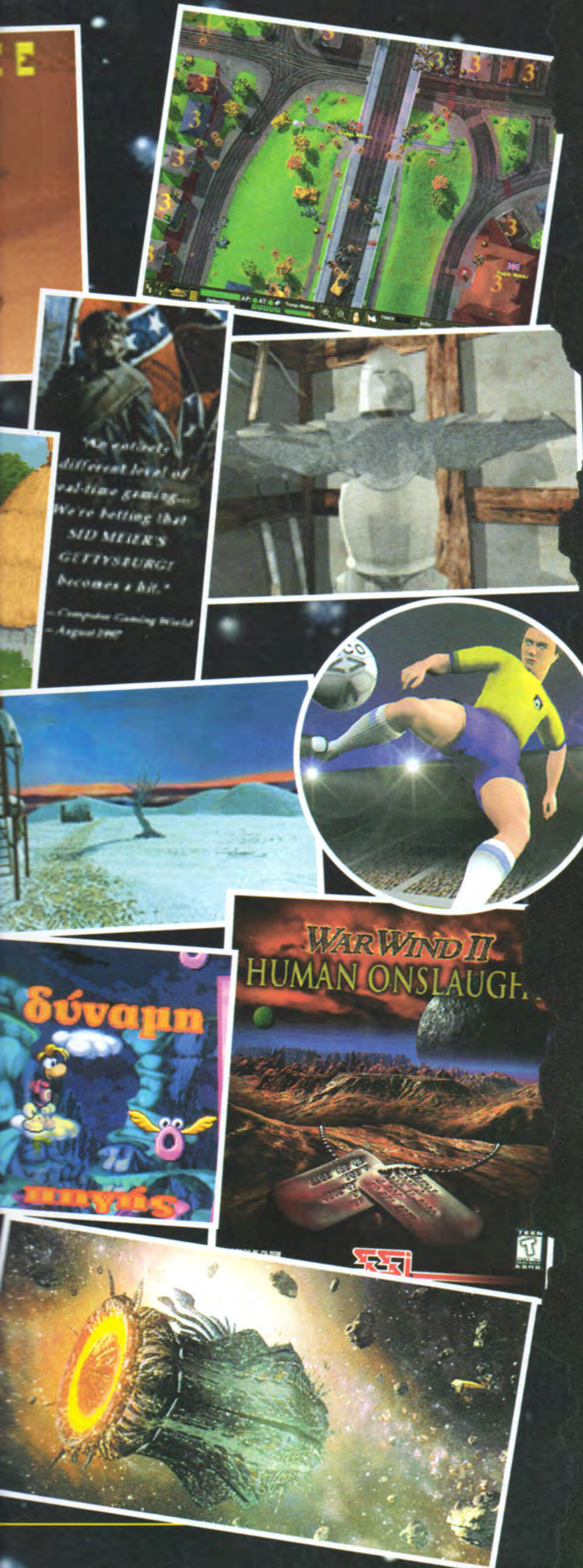
Περιεχόμενα











USER

usermag@otenet.gr

ΤΕΥΧΟΣ 89 ΜΑΡΤΙΟΣ '98

ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΤΗΛ. 2814823 FAX: 2849064

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΧΡΗΣΤΟΣ ΓΛΗΓΟΡΗΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ - ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΑΤΣΩΤΗΣ
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΧΡΥΣΟΧΟΥ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΣΑΚΑΛΟΣ
ΝΙΚΟΣ ΖΩΓΟΠΟΥΛΟΣ
ΜΑΡΙΑ ΧΡΥΣΟΧΟΥ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΡΙΝΟΣ
ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΛΟΥΒΡΟΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΟΣ
ΑΛΕΚΟΣ ΚΑΚΑΒΑΣ
ΑΓΓΕΛΟΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ
ΝΑΝΤΙΑ ΤΣΕΛΙΟΥ
ΕΙΡΗΝΗ-ΧΡΥΣΟΒΑΛΑΝΤΟΥ ΤΖΩΡΤΑ
ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΒΛΑΣΣΗΣ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΜΕΪΝΤΑΝΗΣ

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ MARKETING
ΔΡΟΣΟΣ ΔΡΟΣΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΤΖΟΥΒΑΡΑ ΝΤΟΡΑ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΜΑΡΓΑΡΙΤΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ
ΑΣΗΜΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ
LAYOUT & DTP
ΑΓΓΕΛΕΛΛΗ ΠΗΝΕΛΟΠΗ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΣΕΩΝ
ΧΟΧΛΑΚΑΚΗ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ
ΤΣΙΩΡΗΣ ΣΠΥΡΟΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ - FILM
DELTA GRAPH

ΜΟΝΤΑΖ:
ΒΑΝΔΩΡΟΣ ΦΙΛΙΠΠΟΣ

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ
ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ ΕΦΗ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΖΑΦΕΙΡΟΠΟΥΛΟΥ ΛΕΤΑ
Τηλ. 2849062, ώρες κοινού 8.30-3.30 Δευτ. έως Παρ.

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΚΑΛΛΙΝΤΕΡΗΣ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΤΥΠΟΕΚΔΟΤΙΚΗ ΑΕ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΒΙΒΛΙΟΔΕΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ: ΑΛΟΙΜΟΝΟΣ-ΝΙΚΟΛΑΟΥ ΑΕ

Αγαπητοί αναγνώστες και αναγνώστριες,

Το editorial αποτελεί αυτή τη φορά μια κραυγή διαμαρτυρίας για μια κατάσταση που δεν πάει άλλο. Οχι δεν αναφέρεται στα προβλήματα τραυματισμών που έχει φέτος η ομάδα μπάσκετ του Ολυμπιακού! Νομίζω άλλωστε ότι όλοι σας έχετε μείνει άφωνοι με όσα διαβάζετε και ακούτε από τα ΜΜΕ για διάφορα θέματα που αποδεικνύουν το ελάχιστο μέγεθος του σεβασμού που δείχνουν οι υπηρεσίες του δημοσίου, προς τον Ελληνα πολίτη.

Ενα κλασικό παράδειγμα που μάλιστα έχει ξεσηκώσει πολύ θόρυβο είναι τα παρκόμετρα των δήμων. Αν δεν το ξέρετε, οι Δήμοι έχουν παραχωρήσει τα δικαιώματα των ειδικών θέσεων στάθμευσης σε ιδιωτικές εταιρείες. Αυτές με τη σειρά τους επιστρέφουν ένα μέρος των κερδών πίσω στο Δήμο. Δεν χρειάζεται πολύ σκέψη για να αναρωτηθεί κανείς, γιατί ο ίδιος ο Δήμος δεν καρπώνεται εξ ολοκλήρου τα κέρδη από αυτό το σύστημα; Ετσι κι αλλιώς η Δημοτική Αστυνομία δεν κόβει κλήσεις; Η μήπως οι εταιρείες που κάνουν αυτή τη δουλειά ζημιώνονται; Το εξωφρενικό της υπόθεσης είναι ότι πρόσφατα εμφανίστηκαν στις ημερήσιες εφημερίδες καταχωρήσεις από αυτές τις εταιρείες, στις οποίες αφού αναφέρονται λεπτομερώς τα πλεονεκτήματα του συστήματος ελεγχόμενης στάθμευσης, κάτι που υπό προϋποθέσεις είναι σωστό, μας κάνουν παρατήρηση γιατί λέει δεν γνωρίζουμε ότι τα έσοδα του Δήμου θα χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία υπόγειων γκαράζ. Οποία υποκρισία! Κατ' αρχάς το πρόβλημα είναι ακριβώς ότι τα έσοδα του δήμου αποτελούν ένα ποσοστό μόνο από τις εισπράξεις της εταιρείας. Δεύτερον, τα υπόγεια γκαράζ που ήδη έχουν φτιαχτεί και πάλι παραχωρούνται από το Δήμο σε ιδιωτικές εταιρείες, και πάλι ο Δήμος εισπράττει μέρος των εσόδων. Τρίτον και καλύτερο, τα ιδιωτικά αυτά γκαράζ που λειτουργούν με τις ευλογίες του Δήμου είναι ακριβότερα από τα άλλα, τα υπαίθρια! Δηλαδή εμείς πληρώνουμε τώρα κάποιες εταιρείες για να μπορέσουμε στη συνέχεια να πληρώνουμε άλλες εταιρείες ακόμη ακριβότερα και από όλα αυτά τα χρήματα να παίρνει και ένα μικρό ποσοστό ο Δήμος!

Οι τράπεζες, αν και δεν ανήκουν όλες στον ευρύτερο Δημόσιο τομέα, στη συνείδηση ενός μέσου πολίτη, θεωρούνται αξιόπιστοι οργανισμοί. Μάλλον, θεωρούνταν. Τους τελευταίους μήνες, αποδείχτηκε ότι τόσο με τα πανωτόκια, όσο και με τους καταχρηστικούς όρους στα συμβόλαια των πιστωτικών καρτών και των δανείων, προσπαθούν με την πρώτη ευκαιρία, και εκμεταλλευόμενες παραθυράκια ή μάλλον μπαλκονόπορτες του νόμου, να κατακρατήσουν χρήματα που εσείς κι εμείς δουλεύουμε σκληρά για να τα βγάλουμε. Αν ψάξετε με προσοχή τους όρους θα διαπιστώσετε ότι μονά-ζυγά είναι δικά τους. Εσείς για να κερδίσετε θα πρέπει το νόμισμα να σταθεί όρθιο! Στη συνέχεια, τι θα μπορούσε να πει κανείς με την καταγγελία για τα ληγμένα αντιδραστήρια που χρησιμοποιούνταν στις εξετάσεις του ΙΚΑ; Αν και το ζήτημα αυτό δεν έχει λήξει, φαντάζομαι ότι εδώ ισχύει το ρητό "όπου υπάρχει καπνός, υπάρχει και φωτιά". Βέβαια αναφέρθηκε ότι έτσι κι αλλιώς οι εταιρείες που προμηθεύουν το συγκεκριμένο υλικό είναι υποχρεωμένες να το αλλάξουν χωρίς να επιβαρυνθεί το ΙΚΑ. Σκέφτηκε όμως κανείς ότι οι ίδιες οι εταιρείες ζημιώνονται; Προφανώς αν δεν γίνει η αντικατάσταση θα έχουν κέρδος, έτσι δεν είναι; Ο ίδιος ο πρόεδρος του ΙΚΑ, δήλωσε ότι οι εταιρείες τους διαβεβαιώνουν ότι τα αντιδραστήρια μπορούν να χρησιμοποιηθούν και μετά την ημερομηνία λήξης τους...! Και τώρα για κάντε ένα γκάλοπ ανάμεσα σε γνωστούς και συγγενείς: πιστεύετε ότι μπορεί να υπάρξει κάποιος "αρμόδιος" που σκέφτηκε να μοιραστεί αυτό το κέρδος μαζί τους; Ασχετα με το αν είναι αλήθεια ή όχι, το γεγονός είναι ότι όλοι μας είμαστε έτοιμοι να πιστέψουμε την παραπάνω υπόθεση. Δηλαδή θεωρούμε πιθανό κάποιος να βγάζει λεφτά εις βάρος της υγείας μας.

Αυτό είναι ακριβώς το ζήτημα. Το κράτος, σε οποιαδήποτε μορφή, του έχει χάσει πλέον και το τελευταίο ίχνος αξιοπιστίας. Για να αντιστραφεί αυτό το γεγονός χρειάζεται θέληση και προσπάθεια. Δυστυχώς κανένα από τα δύο δεν ευημερεί στο κλίμα της χώρας μας ή μάλλον δεν επιβιώνει εύκολα στον κατά τ' άλλα υπερπροστατευμένο βιότοπο του Δημοσίου.

Χρήστος Γληγόρης

ΥΓ.: Μωρό μου, κι εγώ σε λατρεύω!

Ηλεκτρονικές Ταξιαρχίες

Ανθρωποι είμαστε, λάθη κάνουμε... Οχι, όχι, δεν πρόκειται για τις τελευταίες δηλώσεις του Gates για τα Windows 98, αν και εδώ που τα λέμε άνθρωπος είναι και αυτός. Η γνωστή παροιμία που χρησιμοποιήθηκε για εισαγωγική πρόταση, υποδηλώνει το θέμα των συγκεκριμένων ταξιαρχιών που προσπαθούν να εντοπίσουν σοβαρά τεχνολογικά bugs που ταλαιπώρησαν ή θα ταλαιπωρήσουν την ανθρωπότητα.

Ωστόσο αντί να μιλήσω για τα windows, θα αναφερθώ σε περισσότερο πρωτόγονα αλλά εξίσου καταστρεπτικά "bugs". Το 1962 έγινε η πρώτη προσπάθεια απογείωσης του Mariner 1, ενός δορυφόρου που θα έμπαινε σε τροχιά γύρω από την Αφροδίτη. Αμέσως μετά την απογείωση από το ακρωτήρι του Κανάβεραλ, ο δορυφόρος πήρε λάθος τροχιά. Αντί για το διάστημα, κατευθύνθηκε σε κατοικημένες περιοχές. Η αντίδραση της NASA ήταν άμεση αφού συνέτριψε τον δορυφόρο στο αέρα, πριν πλησιάσει τις περιοχές. Σύμφωνα με τους ειδικούς το πρόβλημα εντοπίστηκε στο software καθοδήγησης του πυραύλου που είχε γραφτεί σε Fortran. Συγκεκριμένα σε μια γραμμή του κώδικα είχε τοποθετηθεί επιπλέον μια παύλα, κάνοντας τον πύραυλο να αγνοεί ορισμένα κατευθυντικά σήματα. Ο Arthur C. Clarke ανακήρυξε την παύλα σαν την πιο ακριβοπληρωμένη παύλα στον κόσμο, μόλις 80 εκατομμύρια δολάρια.

Το περιστατικό του Mariner 1, έληξε χωρίς θύματα. Δυστυχώς όμως υπάρχουν και περιπτώσεις θανάτων από προβληματικό software. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το bug στο software του Therac-25, ιατρικού μηχανήματος που επέβλεπε τις δόσεις ραδιενεργούς ακτινοβολίας στους υπαλλήλους σε πυρηνικό σταθμό του Καναδά. Μέσα στο διάστημα 1985 έως 1987 απεβίωσαν τέσσερα άτομα από τις εσφαλμένες διαγνώσεις του Therac-25 για τη ραδιενεργό ακτινοβολία που δέχονταν (δεν κάνω και για συντάκτης αστυνομικού ρεπορτάζ;)

Οι Patriot ως γνωστόν αποτέλεσαν το κλειδί στον πόλεμο του Περσικού Κόλπου καταστρέφοντας εκατοντάδες Ιρακινούς Squd. Οι πύραυλοι αυτοί, που είχαν αμυντικό χαρακτήρα, τα κατάφεραν μια χαρά όπως αποδείχτηκε μετά το πέρας του πολέμου. Ωστόσο δεν έλειψαν και μεμονωμένες περιπτώσεις, όπου bug στο software τους στοίχισε τη ζωή μερικών στρατιωτών (κούφια να είναι η ώρα). Συγκεκριμένα το software σε έναν από τους Pattriot, δεν διατήρησε τον χρονισμό του ρολογιού σωστά μένοντας πίσω κατά 0.34 δευτερόλεπτα. Σκοτώθηκαν 28 στρατιώτες.

Ισχυρό ψυχο-τεχνολογικό σόκ αντιμετώπισε η AT&T, γνωστή εταιρεία τηλεπικοινωνιακών δικτύων της Αμερικής. Μια γραμμή κώδικα προκάλεσε και πάλι τον πανικό, "κρεμώντας" για 9 ώρες το σύστημα υπεραστικών συνδιαλέξεων.

Το bug στον μαθηματικό συνεπεξεργαστή των Pentium, προκάλεσε τη γενική κατακραυγή της κοινής γνώμης. Ο Thomas Nicely καθηγητής στο Lychburg της Virginia, ανακάλυψε πώς ο μαθηματικός συνεπεξεργαστής του Pentium έδινε εσφαλμένα αποτελέσματα σε συγκεκριμένες πράξεις. Οι περισσότεροι προβληματικοί επεξεργαστές αντικαταστάθηκαν. Το παραπάνω γεγονός εκτός από ότι έπληξε την αξιοπιστία της Intel, της κόστισε περισσότερα από $450 εκατομμύρια δολάρια (1994).

Ενα αρκετά αξιόλογο bug, το οποίο θα μπορούσε να προκαλέσει προβλήματα σε χιλιάδες χρήστες PC, εντοπίστηκε στη γνωστή γλώσσα των Browsers, την Java. Μετά από έρευνες το πανεπιστήμιο της Washington και του Pricenton, ανακάλυψαν πώς μέσα από την Java, οι hackers μπορούσαν να αντλήσουν "προσωπικές" πληροφορίες από ξένα PC. Οι περισσότερες εταιρείες έκαναν check στην επιλογή "disable java, enter unix shell".

Κλείνοντας κάνουμε αναφορά στο γνωστό bug του 2000. Χιλιάδες εταιρείες έχουν μηχανογραφηθεί με software το οποίο θα παρουσιάσει δυσλειτουργίες μετά το 2000. Και αυτό γιατί οι περισσότεροι προγραμματιστές χρησιμοποιούσαν δυο ψηφία αντί για τέσσερα (95 και όχι 1995) για την αναπαράσταση των ημερομηνιών. Ως αποτέλεσμα οι περισσότερες εγγραφές που θα γίνουν μετά το 2000, θα παρουσιάζουν εσφαλμένα αποτελέσματα. Για παράδειγμα εάν πήρατε δάνειο το 1990 με προοπτική να το ξοφλήσετε το 2005, τότε το 2003 θα έχετε πληρώσει (03-90) μόλις -87 δόσεις.

Bugs!, Bugs!, αρχίστε την πετρελαίωση πριν είναι αργά!

Δημήτρης Χρυσοχού



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Σας παρακαλώ να μου στείλετε τα cd-rom που σημειώνω παρακάτω:

α. ΡΕΙΜΑΝ ΤΖΟΥΝΙΟΡ ΤΕΥΧ. Α για παιδιά από 6-7 ετών __ τεμάχια

β. ΡΕΙΜΑΝ ΤΖΟΥΝΙΟΡ ΤΕΥΧ. Β για παιδιά από 8-9 ετών __ τεμάχια

γ. ΡΕΙΜΑΝ ΤΖΟΥΝΙΟΡ ΤΕΥΧ. Γ για παιδιά από 10-11 ετών __ τεμάχια

Τιμή τεύχους: 11.900δρχ. Τα τρία τεύχη: τιμή 33.000δρχ.

αφού συμπληρώσετε το κουπόνι στείλτε το στη διεύθυνση: ***MICROSTAR*** Α.Β.Ε.Ε.
Κονοπισοπούλου 30, 11524 ΑΘΗΝΑ, ή επικοινωνήστε στα τηλ: 01-6498974, fax: 01-6927936

ΤΡΟΠΟΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ: με αντικαταβολή κατά την παραλαβή. **ΔΩΡΕΑΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ ΜΕ COURIER**

Επώνυμο: Όνομα:

Διεύθυνση: Τ.Κ.: Πόλη: Τηλ.:

NEWS

Νέα έκδοση του Quicktime με υποστήριξη MPEG-4.

Η Apple ανακοίνωσε την παραγωγή νέας έκδοσης του Quicktime με απώτερο σκοπό τη δημιουργία ενός standard έτσι ώστε να αποτελέσει την αφετηρία για τη δημιουργία ενός νέου format για το ψηφιακό video και ήχο. Ο οργανισμός ISO (International Standards Org. / www.iso.ch) υιοθέτησε την ιδέα της Apple και ήδη έκανε πρόταση για να υποστηριχθεί το νέο πρωτόκολλο από τις εταιρείες IBM, Netscape, Oracle, Silicon Graphics και Sun Microsystems. Το νέο πρωτόκολλο ονομάζεται MPEG-4, και το σημαντικό του στοιχείο είναι πως πλέον θα μπορούν να υποστηρίζονται σε ενιαίο format αρχεία ήχου, εικόνας και video, χωρίς να χρειάζεστε διαφορετικά προγράμματα για να δείτε αυτά τα αρχεία. Επίσης θα υποστηρίζει και videostreaming, έτσι ώστε να μπορείτε να δείτε realtime τέτοια αρχεία στο Internet (video & audio streaming), ακόμα και αν το bandwidth είναι χαμηλό. Το νέο αυτό format πρόκειται να εμφανιστεί το νωρίτερο κατά το 1999, όπως και οι εφαρμογές που θα το υποστηρίζουν.



Videoconference από την White pine

Η αγορά videoconfernce προϊόντων στηριγμένων σε Internet τεχνολογία, απέκτησε ένα ακόμη μέλος, το Meeting point της White pine. Πρόκειται για τον πρώτο videoconference server που χρησιμοποιεί IP multicast τεχνολογία για μετάδοση εικόνας. Το Meeting point είναι ένα καθαρά software προϊόν για περιβάλλοντα Windows NT και Sun Solaris το οποίο διαχειρίζεται συνδιασκέψεις Video voice και data μεταξύ χρηστών μέσα σε οποιοδήποτε TCP/IP δίκτυο που χρησιμοποιούν οποιοδήποτε H.323 συμβατό client.
Η τεχνολογία Meeting point επιτρέπει σε οποιαδήποτε ομάδα χρηστών είναι συνδεδεμένη στο Internet ή σε ιδιωτικό Intranet να ανταλλάσσουν ζωντανή εικόνα, να μεταδίδουν κείμενα και να συνομιλούν, ανεξάρτητα αν χρησιμοποιούν Netmeeting, Cuseeme, Video Phone, LiveLan ή κάποιο άλλο H.323 client και ανεξάρτητα από τον τύπο της σύνδεσης (Lan, ISDN, ή απλού Dial up modem).
Για περισσότερες πληροφορίες, επικοινωνήστε με την αντιπροσωπεία, Lexis Πληροφορική, τηλ. 6496440.

Το νέο επαναστατικό chip I740 της Intel είναι γεγονός

Το νέο chip I740 της Intel ήρθε για να μείνει απ' ότι φαίνεται. Το νέο chip παρουσιάστηκε στις 12 Φεβρουαρίου και απέσπασε θετικά σχόλια από τους κατασκευαστές καρτών γραφικών. Η Intel το κατασκεύασε για χρήση από Pentium II επεξεργαστές αφού η όλη κατασκευή του είναι optimized για Pentium II μόνο. Στον τομέα της τρισδιάστατης απεικόνισης έχει χρησιμοποιηθεί νέα τεχνολογία (αποκλειστικότητα της Intel) με όνομα HyperPipelined με εκπληκτικές επιδόσεις, ενώ στα 2D γραφικά οι επιδόσεις είναι κορυφαίες. Πολλοί κατασκευαστές έχουν δηλώσει ενδιαφέρον όπως η Diamond, Asustek, STB, C-Cube, και άλλες, ενώ και πολλοί software vendors είναι ενθουσιασμένοι (Ubi-soft, Broderbund, Rage, Activision). Η απόδοσή του λέγεται οτι- είναι πρωτόγνωρη για τα δεδομένα του χώρου και μάλλον με την καθιέρωση του θα έχουμε πολλές εξελίξεις στον χώρο των PC.
Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφθείτε το site της Intel στο Url: www.intel.com



Η πληθωρική παρουσία της Compaq, εντυπωσίασε στην Amtech.

COMPAQ

Η Compaq computers είχε μια εντυπωσιακή παρουσία στην 11η έκθεση Amtech που έγινε στο ξενοδοχείο Intercontinental. Συμμετείχε με το δικό της περίπτερο και παρουσίασε τα νέα της συστήματα καθώς και ολοκληρωμένες εφαρμογές. Συγκεκριμένα παρουσιάστηκαν τα μοντέλα Compaq Proliant 7000, Workstation, Deskpro 4000 & 4000N, καθώς και τη σειρά από τα φορητά της, Armada 1500 & 7000. Επίσης παρουσιάστηκαν δικτυακά προϊόντα Compaq και Microcom καθώς και ο server Hymalia K1000 της Tandem

SiliconGraphics

Η Silicon Graphics προσεγγίζει τα ΝΤ.

Η γνωστή εταιρεία κατασκευής High-end συστημάτων για την παραγωγή γραφικών, Silicon Graphics, ανακοίνωσε πως θα δημιουργήσει visual PC's βασισμένα στα Windows NT με σκοπό να προσφέρει γραφικά και πολυμέσα υψηλής απόδοσης σε μεγαλύτερο φάσμα πελατών, κάτω από τα πλαίσια της -πολυσυζητημένης- της συνεργασίας με την Microsoft. Τα νέα συστήματα της SGI προβλέπεται να κυκλοφορήσουν στο δεύτερο εξάμηνο του 1998, θα τρέχουν όλα τα standard προγράμματα των Windows, αλλά θα διαθέτουν ιδιαίτερα ανεπτυγμένες δυνατότητες γραφικών και πολυμέσων. Πρόκειται για ένα πολύ σημαντικό βήμα, αφού με αυτόν τον τρόπο δίνεται το εναρκτήριο λάκτισμα για τη δυνατότητα των PC να μπορούν να τρέχουν λογισμικό που μέχρι πρόσφατα έτρεχε μόνο σε Silicon Graphics συστήματα (με Unix λειτουργικό). Είναι προφανές πως τα Windows NT είναι η επαγγελματική πλατφόρμα του μέλλοντος. Επίσης εξελίξεις υπάρχουν και στο εσωτερικό της εταιρείας. Η Silicon Graphics άλλαξε πρόεδρο, και συγκεκριμένα ο νέος CEO είναι ο 44χρονος κος. Richard E. Beluzzo, ο οποίος είναι ένας από τους "αρχιτέκτονες" της επιτυχίας της γνωστής εταιρεία Hewlett Packard. Η αντικατάσταση έγινε δεκτή με ικανοποίηση από όλους τους παράγοντες της εταιρείας, ενώ ο απoχωρών πρόεδρος κος. Edward McCracken εξέφρασε την ικανοποίησή του για την επιλογή του διαδόχου του.

Νέα της IBM

1) Ιδιαίτερα ολοκληρωμένη και πρωτοποριακή χαρακτηριστικά η παρουσία της IBM Ελλάδος στη φετινή Amtech. Πέρα από την παρουσίαση των νέων προϊόντων και υπηρεσιών της, η IBM έδωσε την ευκαιρία σε όλους όσους επισκέφθηκαν το περίπτερό της να παρακολουθήσουν ζωντανά μια ολοκληρωμένη παρουσίαση των τεχνολογικών λύσεων που έχουν αναπτυχθεί για την υποστήριξη των χειμερινών ολυμπιακών αγώνων που διεξάχθηκαν στο Nagano της Ιαπωνίας. Παράλληλα, οι επισκέπτες μπορούσαν (όπως αναφέραμε σε προηγούμενο τεύχος) να στέλνουν e-mail στους αγαπημένους τους αθλητές μέσω του Fanmail. Χαρακτηριστικό είναι το γεγονός πως στα εγκαίνια της Amtech, βρέθηκαν εκεί και ο δήμαρχος Αθηναίων κος. Δ. Αβραμόπουλος (φωτό) όσο και ο πρεσβευτής των ΗΠΑ κος. Ν. Burns. Και οι δύο δεν έχασαν την ευκαιρία να στείλουν και αυτοί μηνύματα στους αθλητές που εκπροσωπούν την Ελλάδα και τις ΗΠΑ αντίστοιχα χρησιμοποιώντας το Fanmail.



2) Σε επίπεδα ρεκόρ η αύξηση των εγκαταστάσεων Lotus Notes/Domino. Η Lotus σε στενή συνεργασία με την IBM κατάφερε να κερδίσει μεγάλο μέρος της αγοράς e-bussines. Συγκεκριμένα οι πωλήσεις του Lotus Domino αυξήθηκε κατά 200%, ενώ οι εγκαταστάσεις θέσεων εργασίας Lotus Notes αυξήθηκαν κατά 130%, διαμορφώνοντας έναν συνολικό αριθμό εγκαταστημένων θέσεων της τάξης των 20 εκατομμυρίων σε παγκόσμια κλίμακα. Σε ότι αφορά την ελληνική αγορά, η νέα έκδοση Lotus Notes 4.5 με πλήρη υποστήριξη της ελληνικής γλώσσας αποτελεί πλέον γεγονός.

Ταυτόχρονα, όλες οι επόμενες εκδόσεις των Lotus Notes και Domino θα είναι πλήρως ελληνοποιημένες, δίνοντας πολύ σημαντικές δυνατότητες στις επιχειρήσεις της χώρας μας που προσανατολίζονται στην αξιοποίηση των σύγχρονων τεχνολογιών messaging και groupware.

Νέα από την Microsoft Hellas

Η Microsoft Hellas στα πλαίσια ενημέρωσης και επιμόρφωσης των συνεργατών της στη Βόρεια Ελλάδα, πραγματοποίησε με επιτυχία εκδήλωση στον ιστορικό χώρο "Αίγλη" της Θεσσαλονίκης. Οι προσκεκλημένοι απ' όλη τη Μακεδονία, ανταποκρίθηκαν στην πρόσκληση και παραβρέθηκαν στην εκδήλωση η οποία ξεκίνησε με τον κο. Βαγγέλη Παπαχριστόπουλο, Διευθυντή ανάπτυξης του καναλιού διανομής της Microsoft Hellas, ο οποίος αναφέρθηκε στα προγράμματα ανάπτυξης και υποστήριξης του δικτύου συνεργατών, καθώς επίσης και στα προγράμματα χορήγησης πολλαπλών αδειών χρήσης της Microsoft (Open licence, Upgrade advantage & Affiliate Open licence). Στη συνέχεια, η κα. Μαρία Σκιαθίτη, Product manager της σειράς προϊόντων Backoffice, παρουσίασε προϊόντα και λύσεις που στηρίζονται στην τεχνολογία της Microsoft και καλύπτουν τις συνεχώς αυξανόμενες απαιτήσεις της ελληνικής αγοράς, όπως τον Small bussines server, που αποτελεί την ιδανική λύση server για μικρές επιχειρήσεις μέχρι 25 χρήστες και συνδυάζεται με τη λύση Anternet/Intranet bussines server pack και το Microsoft Backoffice που απευθύνονται σε μεγαλύτερες επιχειρήσεις.



Νέο chipset από την Nvidia

Ισως να έχετε ακούσει κάποια πράγματα για το Riva128, ίσως και όχι. Το θέμα πάντως είναι πως η γνωστή εταιρεία Nvidia παρουσίασε το νέο της 128bit chipset, το οποίο δείχνει ιδιαίτερα δυνατό. Το chip έχει τη λογική all in one, δηλαδή διαθέτει 2D & 3D επιτάχυνση ενσωματωμένα. Συγκεκριμένα, στον τομέα του 3D διαθέτει ένα σημαντικότατο πλεονέκτημα: αποθηκεύει τα textures στην ram του συστήματος σας, και όχι στη μνήμη της κάρτας.
Ετσι αφ' ενός δεν χρειάζεται να αναβαθμίζετε τη μνήμη της κάρτας όταν το εκάστοτε παιχνίδι σας βγάζει το μήνυμα "Not enough texture memory" και αφ' ετέρου, αναβαθμίζοντας τη μνήμη του υπολογιστή σας έχετε διπλό κέρδος, δηλαδή βελτίωση των επιδόσεων των εφαρμογών, και βελτίωση των games. Επίσης η απόδοση του chip φτάνει τα 10 εκατομμύρια pixels/sec. απόδοση κορυφαία. Η συχνότητα λειτουργίας του φτάνει τα 100Mhz, ενώ η απόδοση των 2D γραφικών φτάνει τα 1.6 GB/sec.Επίσης το chip υποστηρίζει DVD fomat χωρίς την ανάγκη αγοράς ξεχωριστού αποκωδικοποιητή. Θα υπάρχει PCI & AGP έκδοση, ενώ η τιμή του είναι ιδιαίτερα προσιτή. Ηδη στην Ελλάδα υπάρχουν κάρτες με το νέο chipset, οπότε σίγουρα αποτελεί μια καλή επιλογή. Για πληροφορίες μπορείτε να επισκεφθείτε το site της Nvidia στη διεύθυνση www.nvidia.com/.



Νέα multimedia εφαρμογή από την Exodus.

Η εταιρεία Exodus, υλοποίησε μια νέα multimedia εφαρμογή με όνομα "Οι πρώτες μου 1000 λέξεις". Πρόκειται για ένα ηλεκτρονικό λεξικό για παιδιά, και αποτελεί μια πρωτότυπη παρουσίαση των βασικών στοιχείων της Ελληνικής γλώσσας. Το περιβάλλον του είναι ιδιαίτερα φιλικό και συνοδεύεται από ήχο, μουσική και animation, και περιλαμβάνει: συσχετισμό λέξεων και εννοιών μέσα από τη συλλογή λέξεων και αντικειμένων, την ταξινόμηση και την ομαδοποίησή τους, αντιστοίχιση των λέξεων και των εννοιών με την ανάλογη εικόνα, εκφώνηση των ορισμών, σειρά από πρωτότυπα εκπαιδευτικά παιχνίδια προσαρμοσμένα στις βασικές έννοιες, και πολλά άλλα ακόμα. Ο βασικός σκοπός της εφαρμογής είναι μέσα από ένα φιλικό και εύχρηστο περιβάλλον, να υποβοηθήσει τα παιδιά στην απόκτηση των απαραίτητων νοητικών προϋποθέσεων για τη θεμελίωση γνώσεων απαραίτητων σε αυτήν τη νεαρή ηλικία. Αν ενδιαφέρεστε, το τηλέφωνο είναι 7264505.

Νέος Pentium II στα 333Mhz.

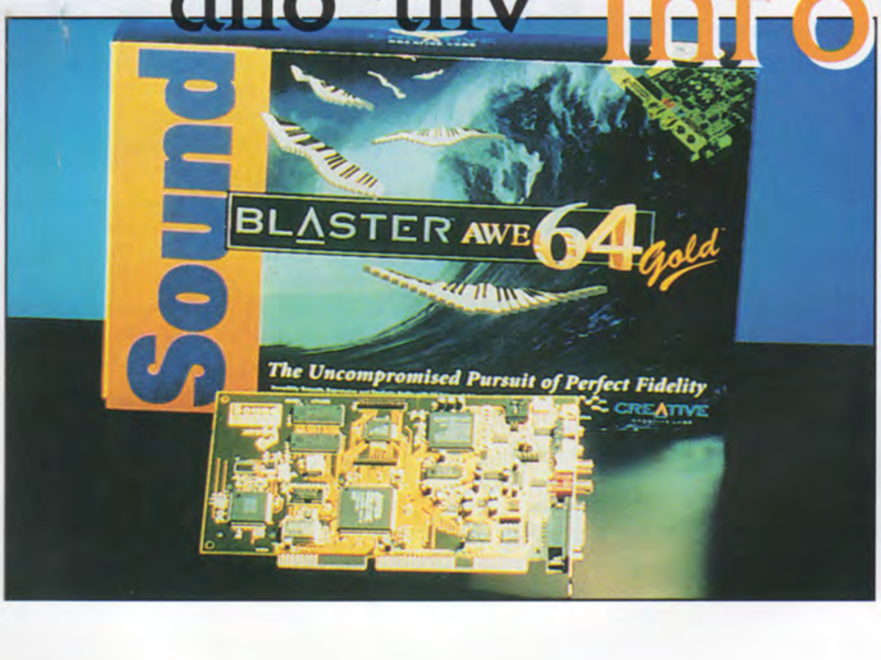
H Intel ανακοίνωσε στις 26 Ιανουαρίου τη διάθεση του νέου Pentium II με συχνότητα λειτουργίας στα 333Mhz. Ο νέος επεξεργαστής προσφέρει κορυφαίες επιδόσεις, και είναι κατάλληλος για χρήση εφαρμογών γραφικών καθώς και για συστήματα που πρόκειται να χρησιμοποιηθούν σας server σε κάποιο απαιτητικό δίκτυο. Εχει κατασκευαστεί με τεχνολογία 0.25 micron (απόσταση μεταξύ των transistors) πράγμα που σημαίνει πως η μαζική παραγωγή του θα είναι ιδιαίτερα απλή υπόθεση. Διαθέτει 7.5 εκατομμύρια transistors, ενώ η αρχιτεκτονική είναι υλοποιημένη με την τεχνική του διπλού ανεξάρτητου διαύλου (Dual Independent Bus) & δυναμικής εκτέλεσης (Dynamic execution). Φυσικά περιλαμβάνεται το υποσύστημα MMX ενώ η Level 2 cache είναι 512kb και η συχνότητα λειτουργίας της είναι στη μισή ταχύτητα του επεξεργαστή, δηλαδή για τον 333άρη είναι 166,5Mhz. Το κόστος του νέου επεξεργαστή της Intel ανέρχεται στα 722 δολάρια (τιμή Αμερικής) δηλαδή περίπου 210.000 δρχ. Τελειώνοντας να σας αναφέρουμε τα αποτελέσματα των μετρήσεων που έγιναν με σκοπό να εξακριβωθεί η ακριβής απόδοση του επεξεργαστή. SPECint_peak95: 12,8, SPECfps_peak95: 9,14 και τέλος iCOMP Index 2.0: 366.

Επίσης η Intel ανακοίνωσε δύο νέους επεξεργαστές που προορίζονται για την αγορά των φορητών. Συγκεκριμένα πρόκειται για τους Pentium στα 166 και 266Mhz με τεχνολογία MMX. Η απόδοσή τους βρίσκεται στα γνωστά υψηλά επίπεδα, με τη διαφορά πως η κατανάλωση ρεύματος έχει πέσει στα 2.8 watt για τον 166άρη και 5.3 watt για τον 266άρη. Οι τιμές τους είναι 652 και 732 δολάρια αντίστοιχα. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επισκεφθείτε το site της Intel στο Internet, και συγκεκριμένα στη διεύθυνση: www.intel.com/mobile/mmx.

Νέο Zip100 Plus!

Το γνωστό προϊόν της Iomega, Zip100, βελτιώθηκε και η διάθεσή του έχει αρχίσει ήδη σε Ελλάδα και Κύπρο από την αντιπροσωπεία της Iomega στην Ελλάδα, Interset. Το νέο μοντέλο δεν αντικαθιστά το απλό Zip100 αλλά απλά συμπληρώνει την γκάμα της εταιρείας. Εχει βελτιωθεί σε κάποια σημεία σε σχέση με το απλό Zip100. Συγκεκριμένα, είναι δυνατή η σύνδεση SCSI και παράλληλη ταυτόχρονα. Το Zip αναγνωρίζει αυτόματα το πρωτόκολλο σύνδεσης και ενεργεί ανάλογα. Ετσι η συσκευή μπορεί να αξιοποιήσει την ταχύτητα της SCSI θύρας αλλά ταυτόχρονα διαθέτει τον βολικό τρόπο σύνδεσης σε παράλληλη θύρα. Επίσης διαθέτει τροφοδοτικό (50-60Hz-110/240V) Universal type με νέο μικρότερο μέγεθος και βάρος μόλις 112gr. Υπάρχει πλέον διακόπτης on/off ενώ έχει παραμείνει η δυνατότητα εξοικονόμησης ενέργειας. Επίσης ο μηχανισμός έχει βελτιωθεί με κέρδος στις επιδόσεις. Από software περιλαμβάνει (εκτός από τα κλασικά εργαλεία) και τα εξής: Adobe PhotoDeluxe, ImageAXS, Dataviz WebBuddy, Recordit, Picture works, Netcard, και άλλα. Για περαιτέρω πληροφορίες επικοινωνήστε με την Interset Ltd, τηλ. 5246811, 5246775.

Προϊόντα της Creative Labs από την InfoQuest



Η InfoQuest ανακοίνωσε την έναρξη της συνεργασίας της με την Creative Labs, και συγκεκριμένα αφορά τη διάθεση των multimedia προϊόντων της εταιρείας. Η InfoQuest θα διαθέτει στην αγορά τις κλασικές κάρτες ήχου της Creative, τις κάρτες γραφικών Graphics Blaster, τις κάρτες video Video Blaster acquistion, και PC-DVD kits τα οποία περιλαμβάνουν drives και τα ενεργητικά ή παθητικά ηχεία Cambridge Soundworks καθώς και multimedia προϊόντα για σύνδεση στο Internet. Για πληροφορίες επικοινωνήστε με την InfoQuest, τηλ. 9299400, 9248080.

Descent 3



Σίγουρα όλοι θα γνωρίζετε την επιτυχημένη σειρά της Parallax Software, με όνομα Descent. Τώρα έρχεται και το τρίτο παιχνίδι της σειράς, το Descent 3. Το πρώτο πράγμα που πρέπει να σημειωθεί είναι η νέα (και πολύ ελπιδοφόρα) 3D engine του παιχνιδιού. Εχει σχεδιαστεί εξ αρχής και φυσικά το look and feel του παιχνιδιού δεν έχει σχεδόν καμία σχέση με το παλιό, χωρίς αυτό να σημαίνει πως το παιχνίδι δεν διατηρεί πολλά από τα στοιχεία των προηγούμενων Descent. Η δράση δεν εξελίσσεται αποκλειστικά μέσα σε τούνελ, αλλά πλέον υπάρχουν αποστολές που λαμβάνουν δράση σε επιφάνειες πλανητών, στο διάστημα και φυσικά στα κλασικά τούνελ. Το A.I. των αντιπάλων είναι τρομερά εξελιγμένο, και η κινήσεις τους σε μάχη το φανερώνουν αυτό. Τα γραφικά του δείχνουν εκπληκτικά και τα 3D μοντέλα είναι πολύ καλά σχεδιασμένα. Είναι φανερή η δύναμη της καινούριας μηχανής. Οι αποστολές θα ποικίλουν, ενώ θα υπάρχουν και διάφορα rendered sequencies που θα βοηθούν στη ροή του σεναρίου (α λά Wing Commander). Η εταιρεία είναι πολύ αισιόδοξη και το ίδιο είμαστε και εμείς. Σίγουρα όλοι οι παίχτες που αγάπησαν τα πρώτα δύο Descent θα το περιμένουν με ανυπομονησία.

* * *

Die by the sword

Ενα παιχνίδι που έχει κάνει πολλούς ανθρώπους να το περιμένουν ανυπόμονα είναι το Die by the sword, και ένας λόγος είναι πως πρόκειται για ένα 1st person αλλά και 3rd person slash'em up action παιχνίδι (όλο αυτό!). Για να σας επεξηγήσουμε λιγάκι τα πράγματα, το παιχνίδι είναι περίπου στο στυλ του Tomb Raider, με τη διαφορά πως η δράση εξελίσσεται σε αρχαίες εποχές με ιππότες, δράκους, τέρατα και λοιπά συμπαθή ζωάκια. Το πιο σημαντικό σημείο του παιχνιδιού (και μάλλον και ο πιο σημαντικός λόγος της εναγώνιας αναμονής του) είναι το γεγονός πως όταν μάχεστε, μπορείτε να χτυπάτε τον αντίπαλο σε διάφορα σημεία, π.χ. κόβοντας του το πόδι, το χέρι ή το κεφάλι (ελπίζω να μην φτάνει και σε πιο λεπτομερειακά σημεία) και αυτός να αντιδράει ανάλογα.

Βέβαια αν του κόψετε το κεφάλι δεν θα αντιδράσει καθόλου. Επίσης τα γραφικά του και κυρίως η 3D μηχανή του υπόσχονται πολλά, αλλά φυσικά δεν μπορούμε να το ξέρουμε αυτό από τώρα. Επίσης ο χειρισμός θα γίνεται με το mouse, και μάλιστα θα μπορείτε να βάζετε και ποσοστό δύναμης! Πολύ καλό, έτσι; Το παιχνίδι δείχνει ιδιαίτερα εντυπωσιακό, και εγώ προσωπικά ανυπομονώ να το δω. Σύμφωνα με την Interplay, θα κυκλοφορήσει κατά την άνοιξη, αλλά δεν είναι και σίγουρο. Αναμένουμε ιδιαίτερα ανυπόμονα.





Blood 2

Τι είναι αυτό που θέλετε πιο πολύ; Μήπως πιο πολύ αίμα; Τότε το επερχόμενο Blood 2 θα σας έρθει κουτί. Το πρώτο παιχνίδι όπως ίσως να γνωρίζετε δεν είχε και μεγάλη επιτυχία, ίσως γιατί χρησιμοποιούσε μια 3D engine κάπως παλιά για τα δεδομένα της εποχής. Το νέο παιχνίδι είναι όμως πιο εντυπωσιακό. Η Monolith θα χρησιμοποιήσει τη νέα της μηχανή που κατασκεύασε σε συνεργασία με την Microsoft, με όνομα Direct Engine. Θεωρητικά θα μπορεί να κάνει όλα τα "κολπάκια" που έκανε και η μηχανή του Quake 2, όπως: έγχρωμος και δυναμικός φωτισμός, realtime σκίαση, διαφάνειες και εφφέ νερού, καθώς και εφφέ γυαλιών. Το περιβάλλον του νέου παιχνιδιού θυμίζει έντονα B-movie (αυτές τις σκοτεινές και φτηνές κινηματογραφικές παραγωγές), αλλά το όλο σκηνικό δείχνει ιδιαίτερα εντυπωσιακό. Θα μπορείτε να επιλέξετε έναν από τους τέσσερις διαθέσιμους χαρακτήρες του παιχνιδιού, ο καθένας με διαφορετικές δυνατότητες. Τα όπλα θα ξεπερνούν τα 30 (μα καλά, έχουν παλαβώσει όλοι; Ακου τριάντα όπλα!), και η εταιρεία ελπίζει πως αυτό το παιχνίδι θα είναι το Quake 2-killer. Για να δούμε τι μας επιφυλάσσει το μέλλον.

Daikatana



Πολλοί ίσως γνωρίζετε την εταιρεία Ion Storm. Πρόκειται για την εταιρεία που έφτιαξε ο John Romero όταν έφυγε από την id software (ένας από τους βασικότερους δημιουργούς του Doom μαζί με τον John Carmack). Επίσης μπορεί να γνωρίζετε πως το νέο του δημιούργημα, το Daikatana, επρόκειτο να χρησιμοποιεί τη μηχανή του Quake. Η ION STORM αποφάσισε το παιχνίδι να χρησιμοποιεί τη μηχανή του Quake 2 (που είναι βελτιωμένη σε πολλά σημεία σε σχέση με το απλό Quake). Ομως φάνηκε πως η εταιρεία είχε πολλά προβλήματα στο να ταιριάξει τον κώδικα της μηχανής του Quake στο 3d environment του Daikatana, και έτσι το παιχνίδι έπαιρνε συνεχώς αναβολές. Τελικά όμως φαίνεται πως τα βασικά προβλήματα λύθηκαν, και το παιχνίδι έχει μπει πια στην τελική ευθεία της παραγωγής. Οπως βλέπετε και στις φωτογραφίες, τα γραφικά του είναι εκπληκτικά (αν και πολύ Quake-like), ενώ αν πιστέψουμε της υποσχέσεις της εταιρείας, το παιχνίδι θα είναι σαφώς πιο γρήγορο από το Quake. Δυστυχώς πέρα από τις φωτογραφίες τα μόνα στοιχεία που έχουμε είναι πως θα υπάρχουν τριάντα (!) όπλα και εξήντα (!!!!) διαφορετικοί εχθροί. Από ότι φαίνεται το παιχνίδι μάλλον θα είναι πολύ καλό. Αλλωστε η δήλωση του Romero: "Το Daikatana δεν θα βγει στην αγορά αν δεν είναι ΤΕΛΕΙΟ!", νομίζω πως τα λέει όλα.

* * *

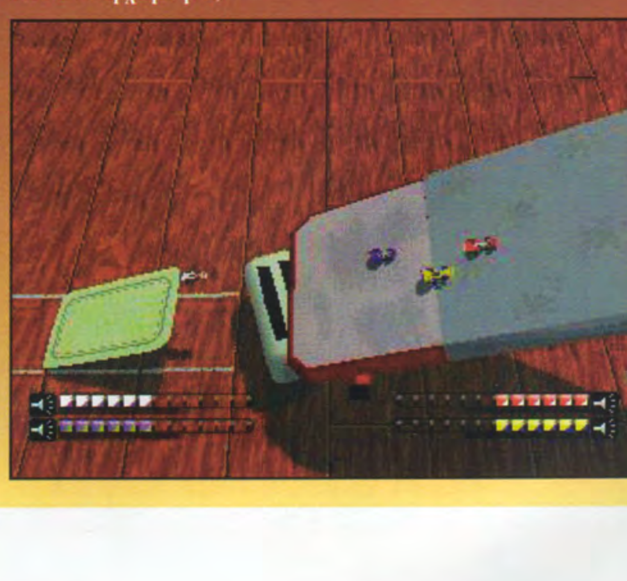
MICROMACHINES 3

Το αγαπημένο Micromachines ανανεώθηκε και έγινε καλύτερο. Η Codemasters, κατάφερε να κάνει το παιχνίδι ακόμα καλύτερο (όσο κι αν απορείτε για το κατά πόσο μπορούσε να βελτιωθεί), και πρόσθεσε τα απαραίτητα 3D γραφικά, σύμφωνα με τις προσταγές της μόδας.

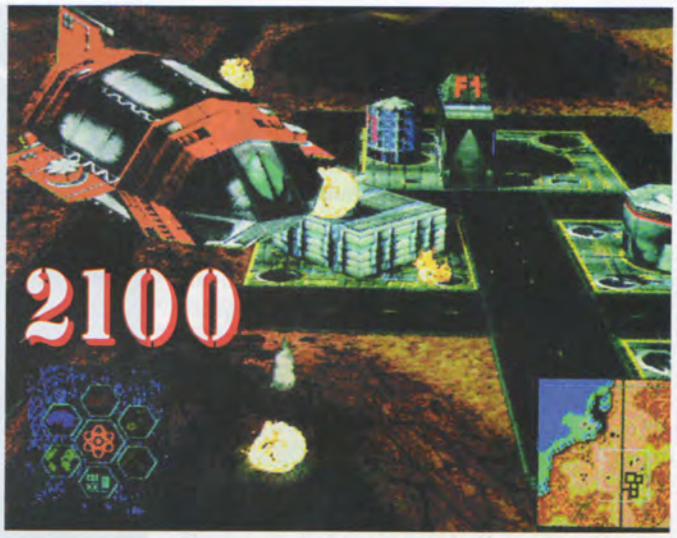
Το παιχνίδι παραμένει στο γνώριμο στιλ, αλλά έχουν γίνει βελτιώσεις -εκτός από τα γραφικά- σε πολλά σημεία που επηρεάζουν το gameplay του νέου δημιουργήματος της Codemasters. Συγκεκριμένα το παιχνίδι έχει τη δυνατότητα να παίξουν από έναν έως οκτώ παίχτες, διαθέτει 48 3D πίστες, πολλά νέα power-ups όπως hammer, mines, force-field και πολλά άλλα ακόμα, και 32 διαφορετικά οχήματα (Monster trucks, μεταλλαγμένα (!) οχήματα, φουτουριστικά αυτοκίνητα, κ.λ.π). Τα γραφικά όπως θα βλέπετε και από τις φωτογραφίες είναι καταπληκτικά. Πολύ όμορφα, και άψογα σχεδιασμένα, βελτιώνει το Micromachines στο -σίγουρα μοναδικό- σημείο στο οποίο μειονεκτούσε.

Η κίνηση έχει επίσης βελτιωθεί, και τα πάντα κινούνται πλέον σε εξωφρενικές ταχύτητες. Το παιχνίδι έχει δεχτεί πολύ καλές κριτικές ήδη από τον ξένο τύπο, ενώ από ότι φαίνεται, το ίδιο θα συμβεί και στη χώρα μας.





WARZONE 2100



Όπως είναι γνωστό, στη βιομηχανία των παιχνιδιών δεν υπάρχουν νέες ιστορίες, απλά νέοι τρόποι για να τις πει κανείς. Ετσι και στην περίπτωση του Warzone 2100, που μας έρχεται από τη γνωστή μας Eidos, μοιάζει με το Total Annihilation. Φυσικά οι βελτιώσεις σε σχέση με το τελευταίο, είναι τεράστιες. Gouraud shaded γραφικά που είναι πράγματι πολύ όμορφα, δυνατότητα τοποθέτησης της κάμερας που παρακολουθεί τη δράση σε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης, τρομερό A.I. και δυνατότητα εκμάθησης πολεμικών τακτικών των droids σας όσο περισσότερο πολεμάνε, είναι μερικά από τα χαρακτηριστικά του.

Λιγάκι RPGίστικο ακούγεται το τελευταίο, αλλά φαίνεται ιδιαίτερα καλό στοιχείο, και πιστεύω πως θα προσθέτει στο παιχνίδι. Μάλιστα ακούγεται πως θα μπορείτε να σχεδιάζετε δικά σας οχήματα προσθέτοντας τα χαρακτηριστικά που εσείς επιθυμείτε. Δεν ξέρω, αλλά έχω ένα ακαθόριστο θετικό συναίσθημα για αυτό το παιχνίδι. Βέβαια πολλές φορές οι εταιρείες υπόσχονται ένα σωρό νέα πράγματα για το νέο τους παιχνίδι και τελικά δεν γίνεται τίποτα , οπότε ο χρόνος θα δείξει.

Tex Murphy-Overseer



Οπαδοί του αγαπητού ντετέκτιβ Tex Murphy, ενωθείτε! Ναι αγαπητοί μου, η τρίτη συνέχεια του γνωστού παιχνιδιού είναι ήδη στο στάδιο της κατασκευής. Το σενάριο εξελίσσεται στο έτος 2043 και ο Tex μπλέκει σε μια ιστορία όπου κάποιοι άνθρωποι ασχολούνται με το να ξαναζωντανεύουν νεκρούς (Ωραίο χόμπι!). Η δράση θα λαμβάνει μέρος σε περιοχές όπως το San Francisko, στα δάση Northwest και θα φτάνει μέχρι τη μακρινή Arizona και το νησί Alkatraz. Τα γραφικά και ο ήχος, θα είναι στα ίδια υψηλά επίπεδα με τα προηγούμενα παιχνίδια, ενώ το πιο σημαντικό σημείο είναι πως θα διατίθεται σε dual format, δηλαδή σε cd-rom και dvd-rom μορφή. Καταλαβαίνετε η dvd έκδοση τι διαφορές θα έχει. Αρκεί να σας πούμε πως η μικρότερη χωρητικότητα του dvd είναι 4.7GB! Video με τους τόνους πάλι. Πάντως οι γρίφοι και η ατμόσφαιρα θα είναι προφανώς και πάλι σε κορυφαία επίπεδα. Μέχρι να βγει στην αγορά, εμπρός όλοι για αναβάθμιση (πάλι;).

ARMOUR COMMAND

Το νέο παιχνίδι της Activision είναι πλέον γεγονός. Το Armour Command είναι ένας προσομοιωτής επίγειας μάχης με τανκς. Τα οχήματα είναι κάπως φουτουριστικά (η δράση εξελίσσεται στο μέλλον) και εσείς παίρνετε τον ρόλο του διοικητή της μοίρας. Το παιχνίδι είναι βασικά η συνέχεια του Battlezone. Μπορείτε να πάρετε υπό τον έλεγχό σας οποιοδήποτε όχημα συναντήσετε στον δρόμο σας, τα όπλα είναι πολλά και διάφορα, ενώ ο χειρισμός θα γίνεται κυρίως με το mouse. Τα γραφικά του είναι -φυσικά- 3d, ενώ η κίνηση γρήγορη και ρευστή. Το παιχνίδι έχει πολλά στοιχεία strategy, δεν θα είναι δηλαδή απλά ένα shoot'em up ή ένα simulator. Εχουν συνδυαστεί πολλά στοιχεία από διάφορες κατηγορίες παιχνιδιών με σκοπό φυσικά να του αυξήσουν την αντοχή του στο χρόνο. Ηχος και γραφικά είναι εξαίσια, πολλά οχήματα, ακόμα πιο πολύ και ποικίλοι εχθροί, και φυσικά δυνατότητα για να παίξετε multiplayer είναι μερικά από τα χαρακτηριστικά του. Αν σας άνοιξε η όρεξη με αυτά που διαβάσατε, τότε τρέξτε στα μαγαζιά γιατί από στιγμή σε στιγμή θα έρθει στην Ελλάδα (αν δεν έχει φτάσει ήδη).





ΕΣΥ ΠΟΥ ΘΕΛΕΙΣ
TV GAMES ΚΑΙ CONSOLES
Η
ΕΧΕΙΣ PC ΚΑΙ ΨΑΧΝΕΣΑΙ:
ΕΧΟΥΜΕ ΤΗ ΛΥΣΗ
multi NEDA®
CD_ROM
PlayStation
SEGA
NINTENDO
CD rom
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ Η/Υ
ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
• ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΣΗ
• ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ
• ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ
• ΚΑΛΕΣ ΤΙΜΕΣ
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ 1ο: ΠΛΑΤΕΙΑ ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΩΝ 5
(ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ) - ΑΓ.ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ
ΤΗΛ. 26 36 410
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ 2ο: ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 103 - ΑΧΑΡΝΕΣ
FAX. 24 04 026
DELTA ADV. DTP

Wing Commander: Prophecy

του Νίκου Ζωγόπουλου

HOUSE:	Origin
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	Win95, P133, 16MB Ram, CD-ROM 4x, PCI SVGA 2MB, Soundcard, DirectX 5.
ΔΙΑΘΕΣΗ:	PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
I thought you guys were tough!

ΓΡΑΦΙΚΑ..........96%
ΗΧΟΣ..................92%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......90%
ΑΝΤΟΧΗ............95%

ΓΕΝΙΚΑ: 93%





Πολλοί ίσως να έχετε προσέξει πως τα παιχνίδια-θρύλοι δυστυχώς δεν υφίστανται πια. Δηλαδή παιχνίδια που είχαν το δικό τους φανατικό κοινό, ανθρώπους που "ζούσαν" το παιχνίδι και δεν το έπαιζαν απλά. Ενα από αυτά ήταν σίγουρα το Wing Commander. Σας παρουσιάζουμε το τελευταίο παιχνίδι-θρύλ Απολαύστε το!

Η Origin σχεδίαζε την πέμπτη συνέχεια του Wing Commander πολύ καιρό τώρα, συγκεκριμένα αμέσως μετά την παραγωγή του Wing Commander IV (The Price Of Freedom). Μέχρι να βγει στην παραγωγή, οι φήμες έδιναν και έπαιρναν. Φήμες που αφορούσαν από το σενάριο του παιχνιδιού μέχρι ακόμα και την τελική ονομασία του. Πολλοί έλεγαν πως θα λεγόνταν: Wing Commander 5: The Void, άλλοι έσπερναν επικίνδυνες φήμες πως θα ξαναέρχονταν οι Kilrathi σαν εχθροί, και διάφορα άλλα. Τελικά η Origin αποφάσισε να "ξεκόψει" κάπως από το παρελθόν του παιχνιδιού (θα καταλάβετε παρακάτω τι εννοώ "ξεκόψει"), και να μας δώσει ένα νέο παιχνίδι που θα διαδραματίζεται όμως στον γνωστό κόσμο που έχουμε μάθει από τα τέσσερα προηγούμενα "επεισόδια". Αρκετά όμως με τα προκαταρκτικά. Ας ξεκινήσουμε με την ιστορία... Η Ομοσπονδία έχει κερδίσει εδώ και καιρό τον πόλεμο με τους Kilrathi, ο εμφύλιος που πήγε να ξεκινήσει έχει επίσης τελειώσει, και όλα αυτά οφείλονται στον Christopher Blair. Για ανταμοιβή η Ομοσπονδία έδωσε στον Blair τον βαθμό του αρχηγού σμήνους, δηλαδή την ευκαιρία να διοικεί ένα ολόκληρο σκάφος (το οποίο στην πραγματικότητα είναι μεγάλο σαν... πλανήτης!). Το σκά-



φος λέγεται Midway, και είναι ένα θαύμα της γήινης τεχνολογίας. Εδώ να σημειωθεί πως το Prophecy είναι το πρώτο παιχνίδι της σειράς WC που ΔΕΝ ελέγχετε τον Blair (όπως είχαμε λανθασμένα γράψει στο preview), αλλά έναν νεαρό πιλότο που μόλις βγήκε από τη σχολή, με όνομα Lance Casey. Συνεχίζουμε... Στο αστρικό σύστημα Kilrah, πολύ κοντά στον -κατεστραμμένο πια- πλανήτη των Kilrathi, το σκάφος TCS Deverau κάνει μελέτες και εξαγωγή πετρωμάτων, όταν μια αστρική πύλη ανοίγει. Από αυτήν εμφανίζεται ένα τεράστιο σκάφος που καταστρέφει το Deverau, τους γήινους οικισμούς που υπήρχαν εκεί, και γενικά δεν αφήνει ζωντανό τίποτα. Η καταστροφή είναι τόσο μεγάλη που μοιάζει να συμφωνεί με την προφητεία των Kilrathi. Η προφητεία έλεγε πως κάποτε θα βρεθεί κάποιος που δεν θα είναι Kilrathi αλλά θα έχει το θάρρος και τη δύναμη ενός Kilrathi, και θα τους καταστρέψει (Christopher Blair). Μετά από την καταστροφή θα έρθει όμως κάτι πιο δυνατό, κάτι που θα συμβολίζει τον θάνατο και την καταστροφή... Kn'thrak είναι η λέξη. Και Kn'thrak σημαίνει: Σκότος, θάνατος, απόλυτο τέλος όλα μαζί στην ίδια λέξη. Καταλάβατε τώρα τι ήταν το σκάφος που κατέστρεψε το TCS Deverau. Οπως καταλαβαίνετε αγαπητοί αναγνώστες, η προφητεία των Kilrathi βγήκε αληθινή. Και φυσικά θα μαντέψατε ποιος θα βγάλει τα κάστανα από τη φωτιά. Μα εσείς βέβαια! Η μάλλον ο Lance Casey.





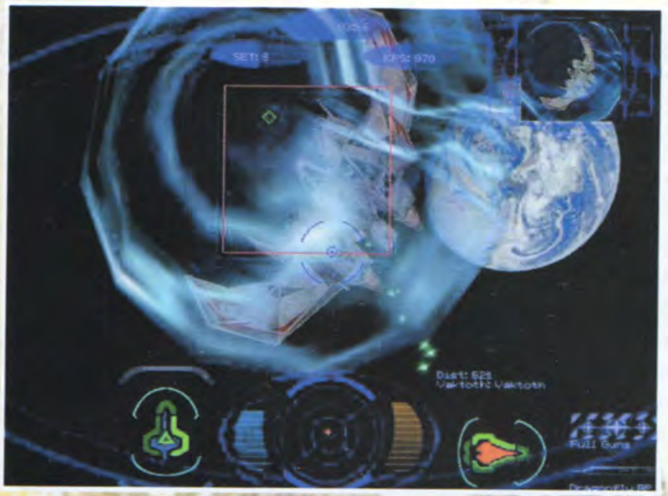
Ξεκινάτε φτάνοντας στο Midway, μαζί με κάποιον κολλητό σας από τη σχολή, τον Maxwell Garett (Maestro), και οι πρώτες εντυπώσεις που θα αφήσετε δεν θα είναι οι καλύτερες αφού θα τσαντίσετε και την ανώτερη σας συνάδελφο Stilleto, και τον Maniac (Ναι, εδώ είναι αυτός, ήταν δυνατόν να έλειπε;), αλλά και τον ζωντανό θρύλο, τον Blair. Αλλά όπως θα δείτε παρακάτω, τελικά θα γίνετε πολύ συμπαθής, ακόμα και στον Maniac.

Το πρώτο που θα προσέξετε στο παιχνίδι, είναι το πιο απλό σύστημα που έχει κατασκευάσει η Origin για να κινήστε μέσα στο Midway. Τα περιττά video μειωθεί σε μεγάλο βαθμό, και έχει δοθεί φανερά μεγαλύτερο βάρος στη δράση. Αλλωστε γι' αυτό το παιχνίδι αποτελείται από τρία cd's ενώ το προηγούμενο WC ήταν έξι. Δεν θα πω περισσότερα για το σενάριο μια και πιστεύω πως αν σας πω περισσότερα θα χαλάσω ένα από τα καλύτερα σημεία του παιχνιδιού. Πάντως να ξέρετε πως τα aliens που θα πολεμάτε, είναι πανέξυπνα, πολύ καλοί σαν πιλότοι, δεν νιώθουν φόβο και είναι πανάσχημα. Μοιάζουν με μεγάλες κατσαρίδες! Ναι, είναι πιο άσχημα και από τους Kilrathi, και αυτό θα σας κάνει να τα σκοτώνετε με μεγαλύτερη ευκολία. Περνώντας στα θέματα των τεχνικών χαρακτηριστικών του παιχνιδιού, και ξεκινώντας από την 3D engine, θα σας πω μόνο αυτό: ΔΕΝ υπάρχει καλύτερο space-simulator. Οι αερομαχίες είναι εκπληκτικές. Κάθε πιλότος πιλοτάρει με το δικό του διαφορετικό στυλ (αρκεί να δείτε τον Maniac, και τον Maestro), και οι διαφορές είναι πιο εμφανείς από ότι στα προηγούμενα WC. Τι να πρωτοαναφέρω; Οτι οι ελιγμοί είναι βασισμένοι σε πραγματικούς αεροπορικούς ελιγμούς; Οτι όταν "λοκάρετε" ένα alien κάνει διάφορους ελιγμούς διαφυγής; Οτι ακόμα και τα alien δεν πιλοτάρουν όλα με τον ίδιο τρόπο; Οτι οι ατάκες τους όταν σκοτώνονται θα σας κάνουν να πάθετε την πλάκα σας; Γιατί φυσικά δεν είναι λίγο να ακούτε "This death means nothing. You shall fall..." με μία φωνή που δεν σας αφήνει αμφιβολίες ότι το εννοούν. Η ατμόσφαιρα που δημιουργείται στις αερομαχίες είναι το κάτι άλλο. Ο χειρισμός είναι εκπληκτικά απλός παρ' όλο το πλήθος των πλήκτρων. Μην ανησυχείτε πάντως, γιατί δεν θα τα χρησιμοποιείτε όλα στις αερομαχίες. Αν μάλιστα είστε ευτυχής κάτοχος κάρτας 3Dfx, τότε θα δείτε το παιχνίδι όπως δεν έχετε δει κανένα άλλο. Βέβαια και χωρίς τέτοια κάρτα, το παιχνίδι παραμένει κορυφαίο. Μην αγχώνεστε λοιπόν. Πιστεύω πως η Origin τα "έδωσε όλα" για να κάνει το Prophecy πολύ καλύτερο από τα προηγούμενα WC, και φυσικά το έχει πετύχει με το παραπάνω. Ο ήχος είναι το κάτι άλλο. Η μουσική είναι ότι καλύτερο θα μπορούσαμε να ακούσουμε, και μάλιστα ανάλογα με τη δράση αλλάζει, έτσι ώστε να σας φορτίσει ψυχολογικά όταν τα πράγματα πιέζονται. Περιττό να σας πω, πως αν έχετε πρόβλημα καρδιάς, θα πρέπει να προσέχετε(!) όταν παίξετε. Τα ηχητικά εφφέ είναι όπως πάντα πολύ καλά, αλλά πιστεύω πως το θέμα έχει εξαντληθεί. Τι εννοώ; Μα ότι δεν μπορείς να βρεις πρωτότυπο ήχο για έκρηξη ή για το laser, οπότε δεν μπορώ να πω πως είναι φοβερά και τρομερά, γιατί δεν έχουν ιδιαίτερες διαφορές από τα ηχητικά εφφέ που ακούμε σε άλλα παρό-





μοια παιχνίδια. Πάντως είναι πολύ πειστικά. Τα video sequencies είναι κάτι που πάντα έκανε το WC να ξεχωρίζει, ίσως γιατί είχαν ιδιαίτερα τη μαγεία του Hollywood. Ετσι και στο Prophecy λοιπόν, τα videos είναι εκπληκτικά, η ερμηνεία των ηθοποιών πολύ καλή (για τα δεδομένα των games) αλλά σίγουρα θα μπορούσε να είναι καλύτερη. Ο Maniac πάντως είναι απολαυστικότατος (μια ζωή τον φτύνουν οι γυναίκες, αλλά αυτός εκεί να επιμένει), η παρουσία του Mark Hamill στο ρόλο του Blair είναι πληθωρική, όχι για λόγους ποσότητας (αφού δεν εμφανίζεται και πολύ), όσο για λόγους ποιότητας, και η συμπλήρωση του καστ από τους υπόλοιπους είναι ικανοποιητική. Δεν πιστεύω πως υπάρχει παιχνίδι με καλύτερα video sequencies στην αγορά. Ο σχεδιασμός και τα γραφικά του παιχνιδιού είναι φοβερά και τρομερά, και επιτέλους στις μάχες έχετε την ευκαιρία να παρατηρήσετε καλύτερα τα εχθρικά σκάφη, αφού πλησιάζουν πιο κοντά σας, και μένουν πιο πολύ ώρα κοντά. Πολλές φορές θα τριγυρνάτε γύρω από τα μεγάλα σκάφη, θαυμάζοντας τον σχεδιασμό τους και φυσικά και την 3D engine του παιχνιδιού που σας επιτρέπει να έχετε τόσο ρευστή κίνηση, ακόμα και σε σημεία που κανονικά το παιχνίδι θα έπρεπε να "σέρνεται". Το μόνο παραπονάκι που έχω είναι το φινάλε του παιχνιδιού. Δεν θα σας πω φυσικά τι γίνεται, παρά μόνο πως πρέπει να περιμένετε και άλλο WC σίγουρα, και μάλιστα με τους ίδιους εχθρούς. Εδώ θα σας εξηγήσω τι εννοούσα λέγοντας στην αρχή πως η Origin ήθελε να ξεκόψει από τα προηγούμενα WC. Ο βασικός λόγος είναι πως γίνεται από την εταιρεία μια προσπάθεια δημιουργίας ενός νέου έπους (όπως ο πόλεμος με τους Kilrathi), για αυτό και στο τέλος του παιχνιδιού δεν νικάτε τα aliens, δεν αποκαλύπτεται η προέλευσή τους, το όνομά τους, παρά μόνο ελάχιστα στοιχεία για αυτά. Επίσης ένα άλλο στοιχείο που ενισχύει αυτήν την άποψη είναι το γεγονός πως αν και το Prophecy είναι το πέμπτο Wing Commander, ο αριθμός 5 δεν μπήκε στον τίτλο, ακριβώς για να μας δώσει νοηματικά αυτήν τη "νέα αρχή" που προσπαθεί να προσδώσει η εταιρεία στο παιχνίδι. Οπως φαίνεται θα έχουμε τουλάχιστον ένα ακόμα παιχνίδι με τους ίδιους εχθρούς. Και γι' αυτό άλλωστε το μόνο που καταφέρνετε στο τέλος είναι να τους κλείσετε τη διαστατική πύλη από την οποία έρχονται (κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή) και φυσικά το αποτέλεσμα θα είναι μια προσωρινή καθυστέρηση. Οπως καταλάβατε και μόνοι σας, θα έχουμε συνέχεια (ή συνέχειες), και δυστυχώς θα λείπουν πολλοί γνώριμοι χαρακτήρες (!) που θα θέλαμε να ήταν ακόμα παρόντες. Μπορεί και να το πιάσατε το νόημα πάντως. Κλείνοντας αυτό το review, θα πω και κάποια τελευταία πραγματάκια σχετικά με την ανάγκη ύπαρξης τέτοιων παιχνιδιών. Πιστεύω πως είναι ανάγκη να υπάρχουν παιχνίδια όπως η σειρά Wing Commander, για να μας θυμίζουν πως η ποιότητα δεν έχει χαθεί ακόμα μέσα στα φαντασμαγορικά γραφικά, στα φοβερά εφφέ και στον dolby surround ήχο. Φυσικά το Prophecy τα διαθέτει όλα αυτά και με το παραπάνω, αλλά διαθέτει και το βασικότερο πλεονέκτημα. Το gameplay και την ατμόσφαιρα του. Εχει δηλαδή μια μοναδική ικανότητα να σε "βάζει" μέσα στον κόσμο του. Είναι κάτι που πολύ λίγα παιχνίδι καταφέρνουν. Δεν είναι τυχαίο το λογότυπο της Origin, "We create worlds". Πράγματι τα WC ήταν και είναι ένας ολόκληρος κόσμος. Αυτά τα παιχνίδια είναι πιστεύω από τα λίγα που άφηναν, αφήνουν και θα αφήνουν εποχή, και νομίζω πως όσοι γοητεύονται από τέτοια games έστω και λίγο, πρέπει να το έχουν. Μην σκεφτείτε φυσικά να το αντιγράψετε. Πρέπει να το αγοράσετε original ότι και να γίνει, γιατί εκτός του ότι η πειρατεία απαγορεύεται (μην γελάτε ειρωνικά εσείς εκεί πίσω!), η συσκευασία του είναι εκπληκτική. Αρκεί να δείτε τον χάρτη που περιγράφει ΟΛΟΚΛΗΡΟ το πλανητικό σύστημα των Wing Commander και θα καταλάβετε. Είναι ένα παιχνίδι που πρέπει να το έχει κάθε χρήστης PC. Είναι το καλύτερο shoot'em up, το καλύτερο interactive movie, το καλύτερο space simulator, και γενικά είναι ότι καλύτερο έχουν να επιδείξουν τα PC στους επικριτές τους. Συγχαρητήρια στην Origin για το Prophecy, είναι καλύτερο από αυτό που και ο πιο αισιόδοξος οπαδός της εταιρείας θα περίμενε να δεί. Σε καμία περίπτωση μην το χάσετε. Θα είστε αδικαιολόγητοι!







GAME REVIEW

Legacy of Time The Journeyman's project 3

της Μαρίας Χρυσοχού

HOUSE: Red Orb

FORMAT: PC CD-ROM

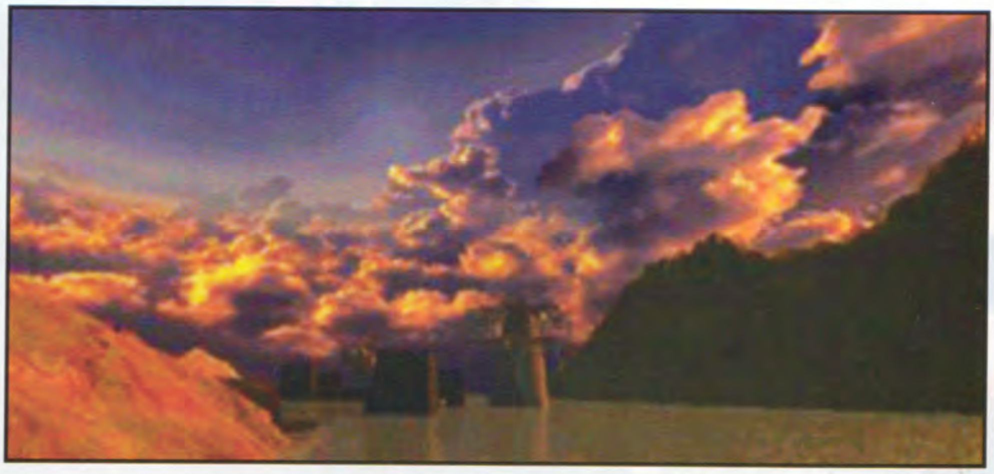
REQUIREMENTS: Pentium 90, 16 MB RAM, 70 MB HD

ΔΙΑΘΕΣΗ: CD MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ!

ΓΡΑΦΙΚΑ...........97%
ΗΧΟΣ..................97%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......97%
ΑΝΤΟΧΗ............97%

ΓΕΝΙΚΑ: 97%



***Υ**ποδεχτείτε ένα νέο και πρωτότυπο adventure, που υπόσχεται να σας μείνει αξέχαστο. Και φυσικά μιλάμε για τον καινούριο τίτλο της εταιρείας Red Orb, το Legacy of Time: the journeyman's project 3. Οι παλαιότεροι χρήστες θα θυμούνται τα περασμένα επεισόδια της σειράς Journey Man. Η διαφορά είναι ότι ο νέος τίτλος έχει ξεπεράσει σε τελειότητα οποιοδήποτε άλλο επεισόδιο αλλά και διάφορα άλλα επώνυμα adventures της αγοράς. Ο λόγος: χρησιμοποιεί μία εξαιρετικά πρωτότυπη ιδέα, τη μεταμόρφωση σε οποιοδήποτε πρόσωπο επιθυμεί ο ήρωας. Αλλά καλύτερα να πάρουμε τα πράγματα από την αρχή...*

Που είμαστε; Βρισκόμαστε στο έτος 2329, και υποδυόμαστε τον Gage Blackwood, τον πράκτορα διαφύλαξης Ιστορίας. Η αποστολή του πράκτορα είναι να προστατεύει την ιστορία από κάθε καταστρεπτικό γεγονός που μπορεί να επηρεάσει την πορεία της. Στο παρελθόν είχε καταστρέψει δύο εγκληματίες, που είχαν αποπειραθεί - μέσω μίας μηχανής του χρόνου- να αλλάξουν την πορεία της ιστορίας. Ομως η πρώην συνάδελφός του, πράκτορας Vissard έστησε μία συνωμοσία εις βάρος του, με σκοπό να τον ενοχοποιήσει. Από τη δύσκολη κατάσταση, τον έσωσε ο Arthur, ο πανέξυπνος βοηθός-μηχανή, θυσιάζοντας τον εαυτό του. Μετά από αυτά τα γεγονότα ο Arthur και η πράκτορας Vissard εξαφανίστηκαν και από τότε θεωρούνται νεκροί. Η κατάσταση της υπηρεσίας που υπηρετεί ο Gage, βρίσκεται από τότε, σε κακή κατάσταση: εξαιτίας της πράκτορος Vissard, έχασε την καλή της φήμη. Ως συνέπεια αυτού, η Πανγαλαξιακή ένωση Πλανητών ζήτησε από τη γη να παραδώσει τη μηχανή του χρόνου. Η Υπηρεσία Διαφύλαξης Ιστορίας βρίσκεται στο χείλος της καταστροφής. Ενώ γίνονται αυτά, κάπου μακριά στο διάστημα συμβαίνουν σημεία και τέρατα, που κάνουν όσα έχει περάσει μέχρι στιγμής ο Gage να μοιάζουν με απλές περιπετειούλες. Μία φυλή ξεχασμένων εξωγήινων έχει συγκεντρώσει έναν μεγάλο πολεμικό στόλο, που επιστρέφει να διεκδικήσει τις απώλειες του παρελθόντος της. Ο Gage δέχεται την πρόκληση να σώσει τον πλανήτη από τους εισβολείς αλλά ανακαλύπτει ότι για να ξεπεραστεί η κρίση πρέπει να ανατρέξει στο παρελθόν και να αναζητήσει εκεί λύσεις... Για να το κάνει αυτό έχει στη διάθεσή του μία εκπληκτική στολή χαμαιλέοντα, που λειτουργεί σαν όχημα στο χρόνο. Η στολή έχει δυνατότητα να αποθηκεύει πληθώρα αντικειμένων, να αναλύει σημαντικές πληροφορίες αλλά και (ιδού η πρωτοτυπία!) να "αιχμαλωτίζει" τις μορφές κάθε χαρακτήρα που συναντά, δίνοντας έτσι στον Gage την ικανότητα να μεταμορφώνεται σε όποιο άτομο θέλει! Οπως θα ανακαλύψετε, η στολή αυτή θα αποδειχθεί χρη-



σιμότατο εργαλείο για τον Gage αλλά και για κάθε χρήστη που έχει παίξει εκατοντάδες adventures και ζητάει κάτι το πρωτότυπο! Πριν συνεχίσουμε με το τι έχει να τραβήξει ο Gage στην αποστολή του, πρέπει να πούμε ότι, πριν καλά καλά ξεκινήσει η περιπέτεια, ο Gage θα ανακαλύψει την πράκτορα Michelle Vissard, που αποδεικνύεται τελικά παρεξηγημένη! Η πράκτορας έχει αφήσει μηνύματα και κωδικούς στο παρελθόν, τους οποίους πρέπει να βρει ο Gage για να συνεχίσει... Ταυτόχρονα με την πράκτορα, ανακαλύπτει και τον χαμένο του σύντροφο Arthur, ο οποίος είναι το δεξί μας χέρι σε αυτή τη μοναδική περιπλάνηση στο χρόνο!



Μία ανεπανάληπτη περιπέτεια

Μία από τις πρώτες κινήσεις του Gage είναι να επισκεφτεί τρία διαφορετικά σημεία του κόσμου, τα οποία συνέβαλαν στον τρόπο που εξελίχθηκε η ανθρώπινη ιστορία: τη Σαντορίνη, όπου υποτίθεται πως στεγαζόταν η μυθική Ατλαντίδα, τις Ανδεις και τα Ιμαλάια. Οι τρεις πόλεις κείτονται κατεστραμμένες, από κάποιο μακρινό γεγονός στο παρελθόν... Τι πρέπει να κάνει ο Gage; Να ταξιδέψει στον χρόνο, μία ακριβώς ημέρα πριν από την καταστροφή της κάθε πόλης και να προσπαθήσει να τη σταματήσει. Αυτό σημαίνει ότι πρόκειται να συνομιλήσει με κατοίκους, να "αιχμαλωτίσει" τα πρόσωπά τους, να μεταμορφώνεται σε κάποιον απ' όλους, (ανάλογα με ποιόν κάτοικο θέλει να μιλήσει) να μαζέψει αντικείμενα και πληροφορίες. Ο Gage έχει δυνατότητα να ταξιδεύει από τη μία χρονοδιάσταση στην άλλη, ανά πάσα στιγμή, πράγμα που θα αποδειχθεί απαραίτητο εφόσον κάθε πόλη έχει αντικείμενα που θα χρειαστούν σε μία άλλη. Για να καταλάβετε λοιπόν για πόσο παλιά μιλάμε, διαβάστε τις χρονολογίες στις οποίες θα ταξιδέψει ο Gage: Σαντορίνη 1262 π.χ., Ανδεις 524 μ.χ., Ιμαλάια 1219 μ.χ.

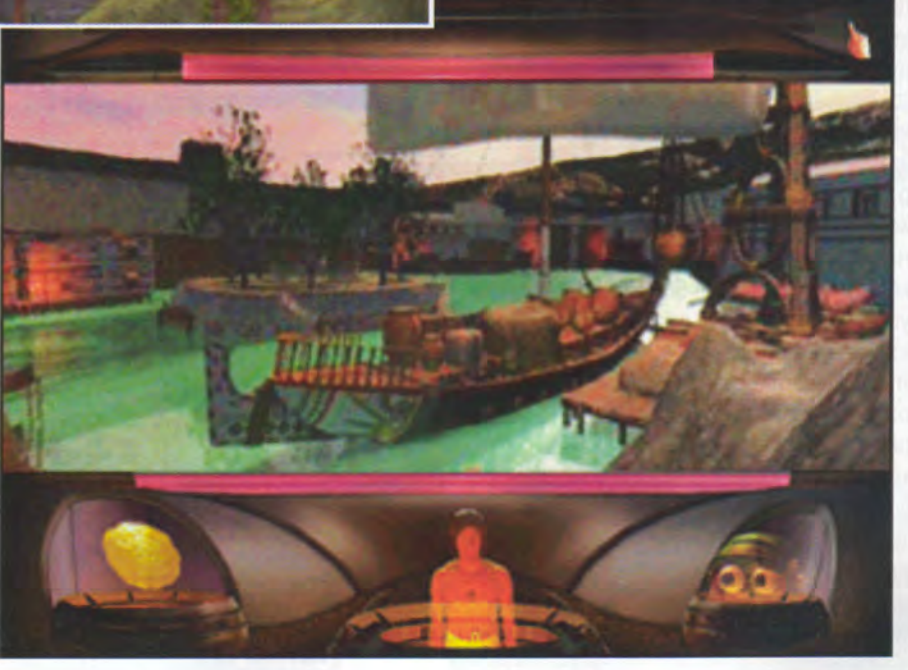


Πιστή αναπαράσταση

Ενα ακόμα εκπληκτικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι η πιστή αναπαράσταση των πόλεων. Ο ήχος και τα εφέ είναι τόσο αρμονικά δεμένα με το παιχνίδι, που νομίζετε ότι πραγματικά βρίσκεστε εκεί! Αν μάλιστα συνδυάσετε αυτό το στοιχείο με την περιστροφική κίνηση του Gage μέσα στο περιβάλλον, τότε έχουμε μία ζωντανή ιστορία! Πράγματι ο Gage κινείται περιστροφικά σε κάθε σημείο, αντικρίζοντας με την ίδια αληθοφάνεια τόσο τα πόδια του, όσο και τον ουρανό. Οι πιο πεπειραμένοι χρήστες, θα ξέρετε ότι πολλά παιχνίδια που χρησιμοποιούν περιστρεφόμενο περιβάλλον έχουν ατέλειες στην προοπτική. Το Legacy of time και σε αυτόν το τομέα είναι άψογο. Η περιστροφή γίνεται με απόλυτη φυσικότητα, οι προβολές των αντικειμένων και οι προοπτικές των χώρων είναι ακριβέστατες. Εχει δοθεί τόση λεπτομέρεια στη σχεδίαση αλλά και στην αναπαράσταση των τοπίων, ώστε ο χρήστης δεν διασκεδάζει απλά αλλά "επισκέπτεται" την περιοχή. Ομολογώ ότι σε πολλά σημεία του παιχνιδιού, στεκόμουν και θαύμαζα τη θέα, όπως π.χ. στα Ιμαλάια, την ώρα που ο Gage περνά την κρεμαστή γέφυρα που ενώνει ένα μεγάλο χάσμα: η στάση πάνω στη γέφυρα συνοδεύεται από τριξίματα και ελαφρά κουνήματα του αέρα, ενώ η θέα προς το μεγάλο παγωμένο χάσμα θα σας κόψει την ανάσα. Χρειάζεται μήπως να μιλήσω και για τον εκπληκτικό φωτισμό του παιχνιδιού; Ο ήλιος στην παγωμένη ατμόσφαιρα των Ιμαλαίων ξεχύνεται με φοβερό ρεαλισμό. Το ίδιο συμβαίνει και στην πόλη των Ανδεων, που αφήνει την εντύπωση ενός παραδείσου μπροστά στα μάτια μας.

Ο χειρισμός

Ο χειρισμός είναι απλούστατος, παρόλο που η περιπέτεια είναι περίπλοκη. Οι περισσότερες λειτουργίες είναι ορατές στην οθόνη μας, μια και ρυθμίζονται από τη στολή Χαμαιλέοντα. Εχουμε λοιπόν το inventory, στο οποίο εμφανίζονται όλα τα αντικείμενα που έχουμε στην κατοχή μας, καθώς και αναλυτική τρισδιάστατη προβολή του κάθε ενός ξεχωριστά. Το κάθε αντικείμενο συνοδεύεται από πληροφορίες όπως που βρέθηκε, σε ποιά εποχή

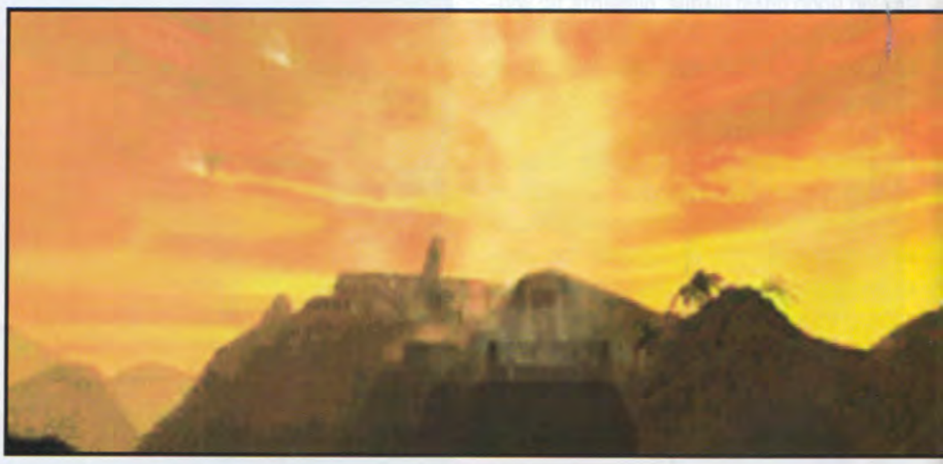


ανήκει κ.λ.π. Για να πάρουμε ένα αντικείμενο χρειάζεται απλά να το σύρουμε στο inventory. Τα αντικείμενα που μπορούμε να πάρουμε, εμφανίζονται στην οθόνη με τη μετατροπή του κέρσορα σε χέρι. Αλλη ρύθμιση της στολής, είναι η αιχμαλωσία των χαρακτήρων. Κάθε χαρακτήρας που υπάρχει στο παιχνίδι μπορεί να αιχμαλωτιστεί από την κάμερα, η οποία μετά μπορεί να δώσει τα στοιχεία στη στολή και να τη μεταμορφώσει σε άνθρωπο. Ετσι λοιπόν, θα ανακαλύψετε ότι ορισμένοι χαρακτήρες δεν μιλούν σε όλους αλλά σε όσους συμπαθούν ή σε όσους έχουν συμφέρον. Αν μιλάτε σε κάποιον, χρησιμοποιώντας διαφορετική μεταμόρφωση, θα μπορέσετε να μάθετε διαφορετικές πληροφορίες. Φυσικά η μεταμόρφωση δεν επιτρέπεται μπροστά στα μάτια των κατοίκων αλλά απόμερα. Αλλη ρύθμιση που υπάρχει στη στολή σας είναι οι λειτουργίες του Arthur. Ο Arthur είναι έξυπνος και έχει καλή γνώση του 21ου αιώνα (μερικές φορές αποδεικνύεται και άσχετος). Υπάρχουν δύο τρόποι με τους οποίους επικοινωνεί με το περιβάλλον: υποδείξεις και σχόλια. Οι υποδείξεις εμφανίζονται με τη μορφή γλόμπου επάνω από το εικονίδιο του και δίνουν σημαντικές πληροφορίες για τη συνέχιση του παιχνιδιού. Τα σχόλια είναι είτε ενημερωτικά είτε χιουμοριστικά. Εάν σας διαφύγει κάποιο μήνυμα, μπορείτε να το ξανακούσετε. Είναι στο δικό σας χέρι να ρυθμίσετε πόσο ομιλητικός θα είναι ο Arthur: από το game menu, επιλέγετε μία από τις τρεις μεθόδους: normal, όπου ο Arthur θα μιλάει αυθόρμητα αλλά και κατόπιν εντολής, τη μέθοδο Chatty όπου ο Arthur μιλάει ελεύθερα και την Quiet όπου καταργείται κάθε σχόλιο (σιωπηλός Arthur). Η κίνηση στο περιβάλλον γίνεται με βελάκια: απλά ακολουθείτε τις κατευθύνσεις.Καλύτερα να ελέγχετε προσεκτικά κάθε περιοχή που βρίσκεστε, γιατί μπορεί να σας αποκαλύψει κάποιο στοιχείο ή αντικείμενο χρήσιμο για το παιχνίδι. Κάθε φορά που μπορείτε να πάρετε ή να αγγίξετε ένα αντικείμενο, εμφανίζεται ένα μεταλλικό χέρι. Εάν κάποιο αντικείμενο δεν μπαίνει στο inventory σημαίνει ότι θα χρειαστεί αργότερα. Οποτε συναντάτε κάποιον χαρακτήρα, ο κέρσορας θα παίρνει τη μορφή πλαισίου διαλόγου. Ο διάλογος γίνεται βάσει ερωτήσεων, που βλέπετε γραμμένες. Εάν έχετε ήδη κάνει κάποια ερώτηση, αυτή θα εμφανιστεί με πλάγια γράμματα. Από την μπάρα που εμφανίζεται επάνω από την οθόνη, μπορείτε να επιλέξετε τη διάσταση στην οποία θέλετε να ταξιδέψετε: όταν επιστρέψετε θα συνεχίσετε από εκεί που μείνατε. Τέλος στην κορυφή της οθόνης έχετε επιλογές που σας επιτρέπουν να σώσετε ή να φορτώσετε παλαιό παιχνίδι και να ξαναδείτε σημαντικά videos. Ομολογώ ότι, αυτή τη φορά ακόμα και το τρισέλιδο Rewiew είναι πολύ μικρό για να περιγράψει την τελειότητα αυτού του παιχνιδιού. Αυτό, νομίζω, τα λέει όλα...









GAME REVIEW

Sub Culture

της Μαρίας Χρυσοχού

HOUSE:	UbiSoft
FORMAT:	WIN 95 CD-ROM
REQUIREMENTS:	486/100, 8MB RAM, 40MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ:	Microstar

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Ο κόσμος του βυθού είναι υπέροχος!

ΓΡΑΦΙΚΑ...........89%
ΗΧΟΣ.................92%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......90%
ΑΝΤΟΧΗ............90%
ΓΕΝΙΚΑ: 90%

Γενικά έχουν κυκλοφορήσει πολλοί τίτλοι οι οποίοι προσπαθούν να συνδυάσουν χαρακτηριστικά από παιχνίδια στρατηγικής με arcade δράση. Φοβάμαι ότι πολλά από αυτά δεν το κατόρθωσαν. Επιπλέον οι περισσότεροι δημιουργοί αυτών των τίτλων δεν μπόρεσαν να φέρουν κάποιες νέες ιδέες και τα περισσότερα παιχνίδια είτε διαδραματίζονταν στο διάστημα είτε προσπαθούσαν να μοιάσουν στο Doom. Τώρα πια όμως ξεχάστε τα όλα αυτά. Το Sub Culture έφτασε και χαράζει τον δικό του δρόμο ή μάλλον αφήνει τις δικές του μπουρμπουλήθρες! Σας μεταφέρει στη θέση του κυβερνήτη ενός μικρού (πολύ μικρού!) υποβρυχίου και σας ταξιδεύει σε έναν πανέμορφο κόσμο πολύ κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας.





Μην νομίζετε όμως ότι ο σκοπός σας είναι απλά να χαζεύετε τα ψάρια και τα κοχύλια. Στον βυθό έχει αναπτυχθεί ένας μικροσκοπικός πολιτισμός ο οποίος όμως μαστίζεται από τα ίδια προβλήματα που έχουν και οι μεγαλύτεροι! Ετσι υπάρχουν αντιμαχόμενες πλευρές, η κάθε μια με την υποβρύχια πόλη της, κι εσείς καλείστε όχι απλά να επιβιώσετε αλλά να αποκτήσετε πλούτη και κοινωνική καταξίωση. Ο τρόπος είναι μάλλον απλός: Οσον αφορά τα πλούτη, πρέπει να εξερευνήσετε τον βυθό και να αλιεύσετε πολύτιμα μέταλλα και άλλων ειδών αντικείμενα, στη συνέχεια να κάνετε τον έμπορο και να τα πουλήσετε στην καλύτερη δυνατή τιμή. Οσον αφορά το δεύτερο, κάθε φορά που έρχεστε σε επαφή με κάποια βάση, σας τίθεται η επιλογή να εκτελέσετε κάποια αποστολή. Η επιτυχής εκτέλεσή της σας δίνει επίσης χρήματα αλλά και βαθμούς. Θα μου πείτε, τι να τα κάνετε τα χρήματα όταν είστε κυβερνήτης ενός υποβρυχίου μεγέθους κονσέρβας και ζείτε στο βυθό; Δυστυχώς είναι απαραίτητα για να μπορέσετε να κάνετε επισκευές στο υποβρύχιο, να αγοράσετε όπλα αλλά και εξελιγμένα εργαλεία. Προφανώς όσο περισσότερες επεμβάσεις κάνετε στο υποβρύχιό σας τόσο το καλύτερο. Το στρατηγικό μέρος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλοφτιαγμένο και όχι ιδιαίτερα πολύπλοκο. Θυμίζει αρκετά το κλασικό Pirates, μόνο που τώρα είστε κάτω από τη θάλασσα. Ανάλογα με τις επιλογές που θα κάνετε στο παιχνίδι, κάποιες από τις βάσεις που θα συναντάτε θα είναι φιλικές, κάποιες εχθρικές και κάποιες άλλες ουδέτερες. Οι πειρατές που θα συναντάτε βεβαίως θα είναι πάντα εχθρικοί! Ορισμένες από τις αποστολές που θα σας αναθέσουν ίσως σας φέρουν σε δύσκολη θέση με κάποια άλλη βάση, αλλά είπαμε, στη ζωή του βυθού (όπως και στην αληθινή) όλα είναι θέμα επιλογών. Το arcade μέρος του παιχνιδιού είναι επίσης πολύ καλό. Σε αυτό συντελούν τόσο τα καλοφτιαγμένα γραφικά όσο και το interface. Ετσι και οι μάχες είναι συναρπαστικές και η εξόρυξη μετάλλων αλλά και οι αποστολές, όπως η διάσωση εγκλωβισμένων. Κάθε φορά που αναλαμβάνετε μια αποστολή θα πρέπει να ελέγχετε ότι υπάρχει ο κατάλληλος εξοπλισμός, κι αν όχι να τον αγοράζετε. Φυσικά, τα όπλα και οι ασπίδες χρειάζονται έτσι κι αλλιώς. Εχετε δύο οπτικές γωνίες για τον έλεγχο του υποβρυχίου σας, μία μέσα από το κόκπιτ και μία εξωτερική. Ολα τα όργανα είναι ευδιάκριτα και ο χειρισμός εύκολος. Αυτό όμως που κάνει τη διαφορά στο Sub Culture είναι το γενικότερο περιβάλλον του παιχνιδιού. Απλά και μόνο η περιήγηση στο βυθό είναι υπέροχη, η μουσική ατμοσφαιρική και τα ηχητικά εφέ ρεαλιστικότατα. Ειδικά μάλιστα αν έχετε κάρτα γραφικών με 3Dfx είναι τέλειο! Πρόκειται για ένα καταπληκτικό παιχνίδι το οποίο δεν θα αφήσει κανέναν δυσαρεστημένο. Το συστήνουμε ανεπιφύλακτα.





Η είσοδος ...σ' ένα καινούργιο κόσμο!



NINTENDO WORLD





ΤΟ NINTENDO WORLD ΤΟΝ ΜΑΡΤΙΟ ΚΑΙ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΑ REVIEWS, ΑΦΘΟΝΑ PREVIEWS ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΕΓΚΥΡΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ ΑΠΟ ΟΛΟΚΛΗΡΟ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ.



ΣΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΟΥ NINTENDO WORLD ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΜΙΑ ΕΞΟΝΥΧΙΣΤΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ DIDDY KONG RACING, ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ SNOWBOARD KIDS ΚΑΙ ΜΙΑ ΠΡΩΤΗ ΜΑΤΙΑ ΣΤΟ YOSHI'S STORY. ΕΠΙΣΗΣ ΟΠΩΣ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ, ΘΑ ΕΝΗΜΕΡΩΘΕΙΤΕ ΓΙΑ ΤΙΣ ΝΕΟΤΕΡΕΣ ΕΞΕΛΙΞΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ 64DD, N64, SNES ΚΑΙ GAMEBOY.



Ο,ΤΙ ΖΗΤΟΥΣΑΤΕ ΓΙΑ ΤΟ NINTENDO ΣΑΣ... ΚΑΙ ΑΚΟΜΗ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ!!



Virtua Fighter 2

του Νίκου Ζωγόπουλου

HOUSE:	Sega
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	Pentium 90, Win95, DirectX, 16MB Ram, Cd-rom 2x, Soundcard, SVGA PCI, 50MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ:	Plotline

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Σπάστε τους στο ξύλο!

ΓΡΑΦΙΚΑ...........89%

ΗΧΟΣ..................87%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......91%

ΑΝΤΟΧΗ 93%

ΓΕΝΙΚΑ: 90%

Καταιγισμός από beat'em up αυτόν τον μήνα αγαπητοί αναγνώστες. Μετά το πολύ καλό Wargods, ήρθε η ώρα του αρχισυντάκτη να φάει ξύλο και στο Virtua Fighter 2 (φωνή αρχισυντάκτη: Ρεεεε! Τι είναι αυτά που λες;). Η Sega κάνει αξιόλογες προσπάθειες για να μπει στον χώρο των pc, και το Virtua Fighter είναι από τις καλές στιγμές της.

Το VF2 δεν είναι παιχνίδι που χρήζει ιδιαίτερων συστάσεων. Πρόκειται για το παιχνίδι που ουσιαστικά έδωσε το εναρκτήριο λάκτισμα για την παραγωγή 3D beat'em up games. Ολοι θα έχετε "επενδύσει" σε αυτό αρκετά κέρματα στα coin-op, οπότε σίγουρα το ξέρετε. Αν δεν το ξέρετε τότε αρκεί να διαβάσετε τι γράφω στο "με δυο λόγια" και θα πιάσετε το νόημα. Η sega, μετά το καλό VF αποφάσισε πως ήρθε ο καιρός για να βγει και ο αντικαταστάτης του και στα pc. Το VF2 είναι ένα κλασικό beat'em up, και κινείται στα πλαίσια του προηγούμενου. Τα μόνα στοιχεία που έχουν αλλάξει είναι αυτά που θα περίμενε ο καθένας (από αυτούς που δεν το είχανε δει στα arcades βέβαια, οι υπόλοιποι προσπεράστε την επόμενη γραμμή), δηλαδή νέες πίστες, νέοι χαρακτήρες (όχι όλοι) και κατά τα άλλα, ξύλο και άγιος ο Θεός.

Ο τρόπος επιλογής χαρακτήρα δεν ξεφεύγει από τα συνηθισμένα, ενώ οι κινήσεις επιτυγχάνονται με τον ίδιο τρόπο. Τα γραφικά του είναι καλά, η κίνηση των χαρακτήρων πολύ καλή, αλλά δυστυχώς το παιχνίδι υποφέρει από το ίδιο σύνδρομο με τον πρόγονό του, δηλαδή είναι αργό. Συγκεκριμένα, με όλα τα χαρακτηριστικά του ενεργά, και με ανάλυση 640x480 16bit είναι πολύ αργό, ακόμα και σε Pentium233MMX με κάρτα γραφικών το "τέρας" Hercules Stingray 128 3D. Αν θέλετε να το παίξετε σε ικανοποιητικές ταχύτητες, πράγμα απολύτως απαραίτητο σε τέτοιου είδους παιχνίδια, θα πρέπει να κάνετε αρκετές παραχωρήσεις στον τομέα των γραφικών. Και να φανταστεί κανείς πως το παιχνίδι γράφει στο κουτί του πως είναι ειδικά σχεδιασμένο για MMX επεξεργαστές. Τέλος πάντων. Αν εξαιρέσουμε το πρόβλημα αυτό, το VF2 παραμένει ένα εξαιρετικό παιχνίδι. Τα γραφικά όπως είπαμε είναι πολύ καλά, ο ήχος μέτριος προς καλός, ενώ το σημαντικότερο όπως πάντα σημείο, το gameplay είναι στα επίπεδα του coin-op δηλαδή πολύ καλό. Ιδιαίτερη μνεία πρέπει να γίνει στο A.I. των αντιπάλων. Πραγματικά στον τομέα αυτό ξεπερνάει και την coin-op έκδοση αφού είναι σχεδόν αδύνατο να βρείτε κάποιο "σύστημα" για να νικήσετε τον αντίπαλο, στοιχείο που σίγουρα προσθέτει στην αντοχή του παιχνιδιού. Οι κινήσεις των χαρακτήρων γίνονται πολύ ρευστά, ενώ μερικές είναι πολύ εντυπωσιακές. Πιστεύω πως έχουμε ένα πολύ καλό beat'em up παιχνίδι, που σε συνδυασμό με τα όμορφα γραφικά και το πολύ καλό A.I. των αντιπάλων θα το παίξετε για αρκετό καιρό. Να ήταν και λιγότερο απαιτητικό σε hardware και θα ήμασταν πολύ περισσότερο ευχαριστημένοι...







War Gods

του Νίκου Ζωγόπουλου

HOUSE: Midway/GT Interactive

FORMAT: PC CD-ROM

REQUIREMENTS: Pentium, Win95, DirectX, 12MB Ram, CD-ROM, SVGA PCI

ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Ισιωμα ρεεει!

ΓΡΑΦΙΚΑ...........87%
ΗΧΟΣ.................85%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......89%
ΑΝΤΟΧΗ............90%

ΓΕΝΙΚΑ: 88%



Ακόμα ένα παιχνίδι 3D beat'em up ήρθε στο User για να περάσει τις δύσκολες και απαιτητικές εξετάσεις που θα του γίνουν από τη συντακτική ομάδα, γιατί ως γνωστόν τέτοια παιχνίδια είναι τα ιδανικά για ομηρικές σφαγές μεταξύ των συντακτών (και των αρχισυντακτών). Και όχι μόνο ήρθε, όχι μόνο σφαχτήκαμε μεταξύ μας, αλλά είναι και καλό!

Το Wargods προέρχεται από μια εταιρεία που έχει παρελθόν σε αυτή την κατηγορία παιχνιδιών (π.χ. Mortal Kombat). Ετσι λοιπόν, η αμερικάνικη Midway μπήκε και αυτή στον χώρο των τρισδιάστατων beat'em up με ολοκάθαρο σκοπό να εκτοπίσει το Virtua Fighter.

Το Wargods είναι μόνο για Win95 και παραδόξως οι απαιτήσεις του είναι ιδιαίτερα χαμηλές. Χρειάζεστε μόλις έναν Pentium 60 (αν και σας προτείνουμε κάτι γύρω στα 120-133Mhz) ελάχιστη ram, και μια κάρτα γραφικών χωρίς να διαθέτει απαραίτητα Direct 3D acceleration (αν και το υποστηρίζει). Η ιστορία του και η πλοκή του είναι τυπικές, και μάλλον υπάρχουν απλά για να δικαιολογούν την ύπαρξή του παιχνιδιού. Ετσι κι αλλιώς όμως, το τελευταίο πράγμα που μας ενδιαφέρει σε τέτοια παιχνίδια είναι το story. Το ζητούμενο είναι το κατά πόσο βγάζουμε μέσω του παιχνιδιού τα βίαια ένστικτά μας, και σας πληροφορώ πως το Wargods είναι ιδιαίτερα καλό στον τομέα αυτό. Αρχίζοντας θα δείτε πως το Wargods έχει ένα απλό τρόπο για να αποκτήσετε πρόσβαση στις επιλογές του.

Απλά υπάρχει ένα παραθυράκι με tabs και από εκεί μπορείτε να ρυθμίσετε τα πάντα, από το αν θα παίξετε με πλήκτρα ή joystick, μέχρι το επίπεδο λεπτομέρειας. Μάλιστα το επίπεδο λεπτομέρειες επιδέχεται τόσες πολλές ρυθμίσεις που θα σας επιτρέψει να βγάλετε από το σύστημα σας τη μέγιστη ισχύ που θα μπορεί να έχει στο παιχνίδι. Επίσης υπάρχει native υποστήριξη για Direct3D (αν η κάρτα γραφικών σας διαθέτει) και μάλιστα στην περίπτωση αυτή η ταχύτητά του είναι εντυπωσιακή ακόμα και αν διαθέτετε Pentium 90. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε τον αριθμό τον credits (από 1 έως 9), το επίπεδο δυσκολίας (διαθέτει 10), τον ήχο, το αν θα ισχύουν τα fatalities (α λα Mortal kombat) και επίσης μπορείτε να εισάγετε cheat code (αν γνωρίζετε φυσικά κανένα). Το πρώτο πράγμα που θα προσέξετε, και μάλιστα







από την αρχή του παιχνιδιού, είναι η μεγάλη του ομοιότητα με το Mortal Kombat. Αυτό βέβαια ήταν αναμενόμενο αφού τόσο το Wargods όσο και το προαναφερθέν Mortal Kombat είναι παιχνίδια της ίδιας ουσιαστικά εταιρείας (εντάξει η PC verion ήταν της Acclaim, αλλά το coin-op ήταν της Midway). Οι επιρροές από το MK συνεχίζονται και στην επιλογή χαρακτήρα. Φυσικά και εννοείται πως μπορείτε να επιλέξετε χαρακτήρα, το οποίο γίνεται μόλις ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι. Οι διαθέσιμοι μαχητές είναι δέκα, και είναι οι εξής: Πρώτος είναι ο Ahau Kin, ένας Ινδιάνος ιδιαίτερα δυνατός, δεύτερος ο Anubis, ο Αιγύπτιος θεός του κάτω κόσμου (ο οποίος θα σας στείλει εκεί αν δεν τον προσέξετε), τρίτος ο Cy-5, ένα cyborg που προέρχεται από το έτος 2096 και διαθέτει μερικές φοβερές ικανότητες (όπως π.χ. να πυροβολεί), τέταρτος ο Kabuki Jo ο οποίος είναι Κινέζος samurai και είναι πολύ καλός μαχητής, πέμπτος είναι ο Maximus, ένας Ρωμαίος μονομάχος ο οποίος είναι πάρα (μα πάρα) πολύ επικίνδυνος και χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή, έκτος ή μάλλον έκτη είναι η δεσποινίς Pagan, μια αρχαία μάγισσα μαύρης μαγείας, έβδομος είναι ο Tak ένας μάλλον εύκολος αντίπαλος (μην σας ξεγελάσει η εμφάνισή του), όγδοος ο Voodoo (καμία σχέση με τη γν ωστή κάρτα της 3Dfx), και προέρχεται από την Καραϊβική, ένατη η πριγκίπισσα Valah βασίλισσα του πάγου, και τέλος ο Warhead ένας τύπος στο στιλ του γνωστού μας Duke Nukem. Ολους αυτούς τους μαχητές καλείστε να αντιμετωπίσετε μέχρι να τους νικήσετε όλους (ή να σας σφάξουν σαν το σκυλί στ' αμπέλι). Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα όμορφα, οι χαρακτήρες κινούνται πολύ καλά, οι κινήσεις τους είναι πειστικότατες ενώ η ταχύτητα του παιχνιδιού (αναλογουμένων των ρυθμίσεων για το κάθε μηχάνημα) είναι ρευστή και γρήγορη. Ο ήχος δεν πάει καθόλου πίσω, ενώ υπάρχει και speech ακριβώς στο στιλ του Mortal Kombat, δηλαδή μόλις ξεκινήσετε ακούγεται μια φωνή (που μου θυμίζει πολύ τη φωνή από το MK) που λέει "fight", ενώ αν στο τέλος του κάθε γύρου ακούγεται η ίδια φωνή να λέει "Proove yourself" και όπως θα καταλάβατε είναι το αντίστοιχο "Finish him" του Mortal Kombat (δεύτερη ομοιότητα). Η μουσική είναι καλή, αλλά μάλλον θα τη χαμηλώσετε μετά από λίγο καιρό, αφού τα ηχητικά εφέ είναι προτιμότερα. Μόλις τελειώσετε με τους μαχητές, καλείστε να παίξετε και ένα mirror match (τρίτη ομοιότητα με το MK) ενώ για παραπέρα δεν ξέρω τι γίνεται γιατί δεν κατάφερα



να φτάσω. Οχι μην φανταστείτε ότι είναι και τόσο δύσκολο (τουλάχιστον στο επίπεδο 1) αλλά απλά έπρεπε να σταματήσω να παίζω γιατί έπρεπε να γραφτεί και το review κάποια στιγμή μπας και σταματήσει να φωνάζει ο αρχισυντάκτης (καλά κε. Γληγόρη, μόλις τελειώσω το review σε έχω για μερικούς γύρους). Φυσικά μπορείτε να παίξετε με αντίπαλο κά ποιον φίλο σας, αλλά δυστυχώς δεν υπάρχει υποστήριξη δικτύου ή modem. Αξίζει πάντως να δείτε μερικές από τις μυστικές κινήσεις των παικτών, αφού κάποιες είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακές, π.χ. η Pagan έχει μια κίνηση που βγαίνουν από το χώμα τέσσερα ζόμπι, σας βουτάνε, και μετά αυτή σας κοπανάει αλύπητα, ο Anubis βγάζει ένα τεράστιο κοντάρι και σας το βαράει στο σταυρό, κ.α. Συνηθισμένη η ιδέα, πρωτότυπη όμως η υλοποίηση. Επίσης τα fatalities είναι πολύ καλά και πρωτότυπα, αλλά όχι(!), δεν θα σας τα πούμε. Παίξτε το παιχνίδι για να τα δείτε μόνοι σας (αν τα βρείτε). Το gameplay του παιχνιδιού είναι πολύ καλό, και θα σας τραβήξει κοντά του αρκετό καιρό. Φανταστείτε το σαν ένα τρισδιάστατο Mortal Kombat με διαφορετικούς όμως χαρακτήρες. Σίγουρα το Wargods δεν είναι το κορυφαίο στον τομέα του, αλλά πρόκειται για μια αξιόλογη δουλειά, που σε συνδυασμό με τις χαμηλές του απαιτήσεις θα το αγοράσουν πολλοί. Εγώ πάντως θα το παίξω αρκετό καιρό ακόμα.



GAME REVIEW

Puma World Football 98

του Νίκου Ζωγόπουλου

HOUSE:	Ubi soft
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	Pentium, SVGA, Soundcard, Win95, DirectX, 48MB HD.
ΔΙΑΘΕΣΗ:	Microstar

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Παύλο θεέ, πάρε την ΠΑΕ.

ΓΡΑΦΙΚΑ	74%
ΗΧΟΣ	77%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80%
ΑΝΤΟΧΗ	83%

ΓΕΝΙΚΑ: 79%

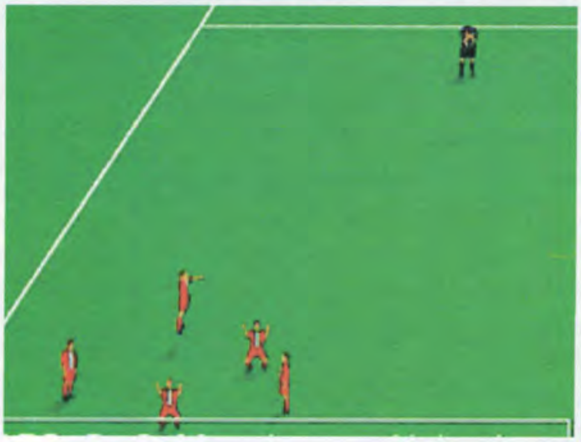


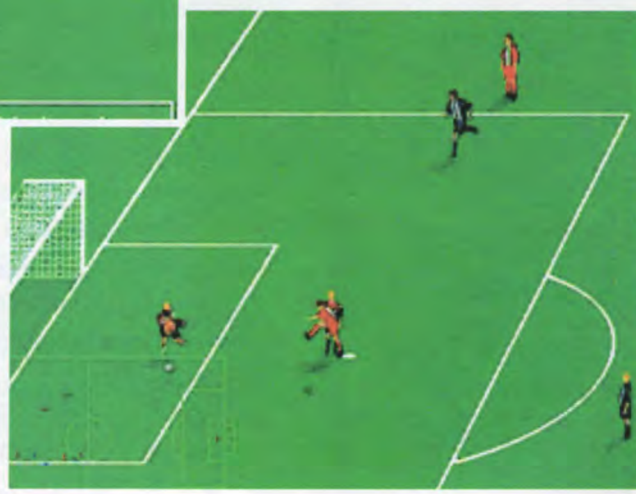
Πανικός επικρατεί στην αγορά των games. Φαίνεται πως οι εταιρείες έχουν καταληφθεί από φρενίτιδα όσον αφορά την παραγωγή football games. Μετά το καλό Kick Off 98 και το άριστο Fifa 98/RTWC, έρχεται και από την Ubisoft ένα νέο παιχνίδι ποδοσφαίρου.

Το Puma World Football 98 ήταν ένα παιχνίδι που είχα δει σε demo εδώ και αρκετό καιρό. Το περιμέναμε για έναν σημαντικότατο λόγο: Διαθέτει ομάδες του Ελληνικού πρωταθλήματος! Ναι κυρίες και κύριοι, επιτέλους θα μπορείτε να παίξετε με τον Παναθηναϊκό, την ΑΕΚ, τον ΠΑΟΚ και με άλλη μια ομάδα που πρώτη φορά την ακούω, νομίζω λέγεται Ολυμπιακός(!), και προφανώς είναι ομάδα Β' Εθνικής! Αλλά ας τα πάρουμε από την αρχή. Κατ' αρχάς να πούμε πως το παιχνίδι δεν απαιτεί πολλά πράγματα για να τρέξει. Αρκεί ένας Pentium, μια απλή κάρτα γραφικών και λίγος χώρος στον δίσκο. Μόλις ξεμπερδέψετε με την εγκατάσταση, θα δείτε το κεντρικό menu όπου θα ρυθμίσετε όλες τις παραμέτρους του παιχνιδιού. Είναι ιδιαίτερα εύχρηστο και δεν θα χρειαστεί καν να διαβάσετε το manual. Έχουμε και λέμε λοιπόν. Μπορείτε να κάνετε προπόνηση, να παίξετε φιλικό, Πρωτάθλημα, Κύπελλο, καθώς και μπορείτε να παίξετε σε ευρωπαϊκές διοργανώσεις, δηλαδή Κύπελλο Πρωταθλητριών, Κυπελλούχων και Ουέφα. Το παιχνίδι διαθέτει τον εντυπωσιακό αριθμό των 358 ομάδων, ενώ υπάρχουν όλοι οι παίκτες της χρονιάς 97-98 (αυτό ισχύει φυσικά και για τις Ελληνικές ομάδες) οι οποίοι φτάνουν τους 6086. Νομίζω πως σε αυτόν τον τομέα το παιχνίδι σπάει κάθε προηγούμενο ρεκόρ. Αφού αποφασίσετε τον τρόπο παιχνιδιού, μπορείτε να επιλέξετε ομάδα. Εδώ είναι όπως είπα και πριν το πιο ενδιαφέρον σημείο του παιχνιδιού, αφού σχεδόν όλοι τουλάχιστον στα πρώτα παιχνίδια θα παίρνετε Ελληνικές ομάδες. Επίσης μέσω του menu μπορείτε να ρυθμίσετε και άλλες λεπτομέρειες του παιχνιδιού όπως το είδος του διαιτητή (σκληρός, μέτριος, μαλακός, τυχαίος, κ.λ.π), τις καιρικές συνθήκες, αν θα ισχύουν φάουλ, offsides,



τραυματισμοί, αν θα έχετε replay και αν ναι σε ποιες φάσεις, και γενικά οι ρυθμίσεις νομίζω πως καλύπτουν κάθε απαίτηση. Αφού λοιπόν τελειώσετε με τα διαδικαστικά, θα κάνετε κλικ στο εικονίδιο δεξιά και θα αρχίσει το ματς. Το πρώτο πράγμα που θα προσέξετε είναι πως τα γραφικά είναι δύο διαστάσεων! Απίστευτο. Είναι δυνατόν; Κι' όμως έν έτει 1998 βγήκε στην αγορά ποδοσφαιράκι με 2D γραφικά. Το γιατί το έκανε αυτό η Ubisoft εμένα προσωπικά μου είναι άγνωστο. Πιστεύω πως είναι απαράδεκτο ένα παιχνίδι ποδόσφαιρο να έχει τέτοια γραφικά για πολλούς λόγους. Ο πιο απλός; Μα πως θα συναγωνιστεί το Kick Off 98 (το οποίο μάλιστα είναι επίσης της Ubisoft!), και κυρίως πως θα ανταγωνιστεί παιχνίδια σαν το Fifa 98 τη στιγμή που τα γραφικά θα απωθήσουν τον παίκτη και γενικά θα δημιουργήσουν μια μάλλον κακή πρώτη εντύπωση, πράγμα πολύ σημαντικό όσον αφορά την επιτυχία του παιχνιδιού. Αλλωστε η πρώτη εντύπωση είναι σημαντικότατη. Παρ' όλα αυτά, αν παίξετε λίγο το παιχνίδι θα διαπιστώσετε πως το gameplay τα πάει σαφώς καλύτερα από ότι τα γραφικά. Οι παίκτες κινούνται γρήγορα, το scrolling είναι ομαλότατο, τα frames και το animation είναι αρκετά καλό, ενώ όπως ισχυρίζεται η εταιρεία, υπάρχουν πάνω από 100 κινήσεις (υπάρχουν περίπου 340 frames για το animation των παικτών). Δυστυχώς θα αναφερθώ και πάλι στα γραφικά. Αν ήταν 3D το παιχνίδι θα ήταν πολύ καλό, μπορεί να ξεπερνούσε και μερικούς από τους ανταγωνιστές του (π.χ. Actua Soccer), αλλά η έλλειψή του αυτή το κάνει να χάνει πόντους. Τέλος πάντων. Ενα εντυπωσιακό σημείο του Puma football είναι οι λεπτομέρειες που το επηρεάζουν, π.χ. οι παίκτες κουράζονται ανάλογα με τον τρόπο που παίζετε και με τις καιρικές συνθήκες, και άλλα. Επίσης μπορείτε να φτιάχνετε τις δικές σας ομάδες, επιλέγοντας παίκτες, εμφανίσεις (χρώμα και τύπο φανέλας), ενώ οι ομάδες που φτιάχνετε μπορούν να λάβουν μέρος σε όλες τις διοργανώσεις του παιχνιδιού. Οσον αφορά τον ήχο, αυτός είναι πολύ καλός, τα ηχητικά εφέ πείθουν και δημιουργούν την κατάλληλη ποδοσφαιρική ατμόσφαιρα, ενώ το speech είναι καθαρό αλλά λίγο φτωχό. Στον τομέα του gameplay, το παιχνίδι τα πάει καλά, αλλά υπάρχουν και σημεία που θέλουν βελτίωση. Για παράδειγμα, μπορεί να γίνει φάση που θα κάνει καρφωτή κεφαλιά ο επιτιθέμενος, θα κοντράρει η μπάλα τρία μέτρα από το τέρμα σε άλλον παίκτη, και ο αμυντικός θα διώξει την μπάλα στη γραμμή, άσχετα αν κινείται η μπάλα με εξωφρενικές ταχύτητες. Η ανάπτυξη των ομάδων όμως γίνεται πολύ καλά, τα περάσματα και οι πάσες γίνονται πολύ πιο ρεαλιστικά από άλλα ποδοσφαιράκια, ενώ ο χειρισμός είναι πολύ απλός. Τέσσερα πλήκτρα για κίνηση και άλλα τρία για ενέργειες. Παρ' όλο το μικρό πλήθος των πλήκτρων, στο παιχνίδι γίνονται εντυπωσιακά πράγματα, απλά γιατί το A.I. του παιχνιδιού είναι αρκετά καλό, έτσι ώστε με το ίδιο πλήκτρο ο εκάστοτε παίκτης κάνει διαφορετική κίνηση, ανάλογα με το σημείο που βρίσκεται αυτός και οι συμπαίκτες του. Και το πιο καλό είναι πως γίνεται σχεδόν πάντα αυτό που είχατε στο μυαλό σας! Επίσης υπάρχει δυνατότητα να παίξετε εναντίον ή μαζί με κάποιον φίλο σας, είτε στον ίδιο υπολογιστή, είτε μέσω τοπικού δικτύου. Επίσης αν έχετε πολύ γρήγορο υπολογιστή και το παιχνίδι "πετάει" τότε μπορείτε να μειώσετε την ταχύτητά του (και το αντίθετο βέβαια αν πηγαίνει αργά). Φυσικά μπορείτε να κάνετε save/load ανά πάσα στιγμή έτσι ώστε να μην είστε υποχρεωμένοι να παίξετε μέχρι να κερδίσετε τον τελικό ή να αποκλειστείτε. Στο σύνολό του, το Puma World Football 98 δεν είναι κακό παιχνίδι, το αντίθετο μάλιστα. Το πρόβλημα είναι πως βγήκε σε μια στιγμή που ο ανταγωνισμός είναι έντονος και τα 3D γραφικά έχουν σχεδόν επικρατήσει στα football games (και όχι μόνο). Τονίζω πάλι όμως πως δεν είναι άσχημο παιχνίδι. Εχει πολλές ρυθμίσεις που θα ικανοποιήσουν τον οπαδό των simulators, έχει καλό ήχο, ικανοποιητικά γραφικά, και αρκετά καλό gameplay. Για ανθρώπους που δεν έχουν το απαραίτητο hardware ή για αυτούς που στο τέλος-τέλος δεν γουστάρουν τα τρισδιάστατα γραφικά, πιστεύω πως είναι μια καλή επιλογή.







GAME REVIEW

3D ULTRA Pinball: The Lost Continent

της Μαρίας Χρυσοχού

HOUSE: Sierra

FORMAT: WINDOWS CD-ROM

REQUIREMENTS: 486 / DX4, 8MB RAM

ΔΙΑΘΕΣΗ: PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Σύντομα στο εμπόριο και ομώνυμα γαριδάκια...

ΓΡΑΦΙΚΑ	80%
ΗΧΟΣ	82%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80%
ΑΝΤΟΧΗ	80%

ΓΕΝΙΚΑ: 80%



Μήπως νοσταλγήσατε την εποχή που "χώνατε" τα πεννυτάρικα βροχή στα φλιπεράκια; Μήπως είστε στη δουλειά σας και θέλετε να κάνετε ένα ευχάριστο διάλειμμα, χωρίς να κουνηθείτε απ' τη θέση σας; Μήπως τα φλιπεράκια της γειτονιάς είναι κλειστά αυτήν την ώρα; (συν ότι βρέχει, ότι είναι μακριά, ότι περιμένετε τηλέφωνο από το πρόσωπο...) Και τέλος μήπως σας έμεινε απωθημένο να παίξετε τώρα που μεγαλώσατε; Αν συμβαίνουν όλα αυτά, -ξεχωριστά ή μαζί- αν είστε λάτρεις του Jurassic Park ή των φλίπερ, τότε δεν έχετε παρά να δοκιμάσετε το καινούριο pinball παιχνίδι της Sierra, το 3D ULTRA Pinball: The Lost Continent.

Πρόκειται για ένα ψηφιοποιημένο φλιπεράκι, ανεπανάληπτων γραφικών, αντιδράσεων και ηχητικών εφέ. Οπως ίσως καταλάβατε από τον τίτλο του, το παιχνίδι βασίζεται στο σενάριο της ομώνυμης -και πολυχρησιμοποιημένης- ταινίας. Το σύντομο βίντεο της εισαγωγής μας υπενθυμίζει ακόμα μία φορά, την ατυχή πτήση μίας ομάδας, που μετά από μία δυνατή καταιγίδα προσγειώνεται σε ένα νησί όπου συμβαίνουν σημεία και υπάρχουν τέρατα. Τα γραφικά όπως περιγράψαμε είναι πολύ καλά και επιπλέον ζωντανά. Εννοούμε ότι η μπάλα δεν τρέχει σε μία επίπεδη πίστα αλλά μέσα σε έναν τρισδιάστατο χώρο, που έχει απόλυτη σχέση με το σενάριο: βγαίνουν μαϊμούδες, δεινόσαυροι, ουρλιάζουν αιχμάλωτοι κ.λ.π. Οσο συμβαίνουν όλα αυτά, τα μέλη της ομάδας στέκονται κάπου κοντά στο φλίπερ και καταριούνται την ώρα και τη στιγμή που βρέθηκαν εκεί! Πριν συνεχίσουμε με τις λεπτομέρειες, πρέπει να πούμε ότι τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού είναι εκπληκτικά! Οπως ξέρετε, τα pinball παιχνίδια δίνουν ιδιαίτερη σημασία στα ηχητικά εφέ, εφόσον αποτελούν το μόνο ενδεικτικό στοιχείο για τη δραστηριότητα της μπίλιας. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, έχουμε να κάνουμε με ανεπανάληπτο ήχο, ο οποίος όχι μόνο προκαλεί το ενδιαφέρον του χρήστη, αλλά και όλων όσων βρίσκονται κατά τύχη κοντά του. Γι' αυτή την περίπτωση λοιπόν, το παιχνίδι δίνει δυνατότητα να συμμετάσχουν ακόμα τρία άτομα. Πριν περάσετε στο παιχνίδι έχετε δυνατότητα να αλλάξετε ορισμένες λειτουργίες στον χειρισμό. Μπορείτε δηλαδή να επιλέξετε τη δυσκολία του παιχνιδιού, να δώσετε ρυθμίσεις για την ψηφιακή μουσική, τα εφέ, τη μουσική, τα animations, να αυξομειώσετε την ένταση στον ήχο και τα σχόλια του σεναρίου. Εχετε ακόμα τη δυνατότητα να εξασκηθείτε, πριν περάσετε στο κυρίως παιχνίδι, γνωρίζοντας από κοντά τις πίστες που θα συναντήσετε. Για να ξέρετε λοιπόν τι σας επιφυλάσσει η μοίρα, σας πληροφορούμε ότι θα βρεθείτε σε μία επικίνδυνη κοιλάδα (με 6-7 πίστες), σε έναν ναό χαμένο στη μέση της ζούγκλας (που συνοδεύεται από 5 πίστες), και τέλος στις αίθουσες που κρύβουν... τερατώδεις εκπλήξεις. Μόλις νιώσετε έτοιμοι, μπορείτε να επιλέξετε το κυρίως παιχνίδι και να ζήσετε από κοντά την περιπέτεια του χαμένου κόσμου. Ο χειρισμός γίνεται μέσω πληκτρολογίου, joystick ή mouse. Που να το 'ξερε ο χαμένος κόσμος ότι θα μπαινοβγαίνει στα σπίτια όλου του κόσμου, με κάθε ευκαιρία!






CD LAND
Windows 95
VISA

GAME REVIEW

Pilgrim

της Μαρίας Χρυσοχού

HOUSE: Infogrames

FORMAT: Windows CD-ROM

REQUIREMENTS: Pentium, 8 MB RAM, 90 MB HD, 4x CD-ROM, SVGA

ΔΙΑΘΕΣΗ: ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Μία πιστή αναπαράσταση του Μεσαίωνα!

ΓΡΑΦΙΚΑ..........91%
ΗΧΟΣ..................92%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......91%
ΑΝΤΟΧΗ............87%

ΓΕΝΙΚΑ: 90%



Ο γνωστός σε πολλούς συγγραφέας του "Αλχημιστή", Paulo Koelho, έκανε τα εγκαίνιά του στον κόσμο των media, με το καινούριο αυτό παιχνίδι της Infogrames. Το "Pilgrim, faith as a weapon" είναι μία πολύ προσεγμένη παραγωγή που βασίζεται σε ένα ολοκληρωμένο σενάριο, προερχόμενο από το βιβλίο του Koelho, "Το ημερολόγιο ενός Μάγου". Οσοι έχετε διαβάσει τον "Αλχημιστή", θα έχετε ίσως αντιληφθεί πόση ατμόσφαιρα κρύβεται πίσω από τον καινούριο αυτό τίτλο. Το "Pilgrim" συνεχίζει την παράδοση του Αλχημιστή, μια και ο Koelho δίνει ιδιαίτερη θέση στην ανθρώπινη ψυχή μέσα στα μυθιστορήματά του. Ο γνωστός σχεδιαστής Moebius υπογράφει τα σχέδια του Pilgrim, γεγονός που προάγει την Infogrames σε μία πάρα πολλά υποσχόμενη εταιρεία...

Δύσκολοι καιροί... Η ιστορία του Pilgrim εκτυλίσσεται στον Μεσαίωνα. Τα μαύρα σύννεφα της δεισιδαιμονίας απειλούν κάθε ελεύθερη βούληση, η γνώση θεωρείται πράξη του διαβόλου, οι σταυροφορίες σκορπίζουν τον τρόμο, οι δολοπλοκίες είναι το μόνιμο μέλημα της παπικής εκκλησίας, οι αντιρρησίες πεθαίνουν στα σκοτεινότερα κελιά, οι άνθρωποι του περιθωρίου στιγματίζονται ως μάγοι και ακολουθεί η πυρά... Σε αυτή λοιπόν την εποχή - 1208 μχ- ο ιππότης Marc, επιστρέφει από τις σταυροφορίες, φέρνοντας μαζί του ένα πολύτιμο χειρόγραφο, που θεωρεί ως το χαμένο Ευαγγέλιο του Ιωάννη. Στη διαδρομή όμως πέφτει σε ενέδρα. Σοβαρά τραυματισμένος, καταφεύγει σε ένα μικρό χωριό και εμπιστεύεται το χειρόγραφο στον Adalard de Lancrois, ηγέτη ενός μυστικού τάγματος με την ονομασία "Η Παράδοση". Λίγο αργότερα, ο Lancrois αρρωσταίνει σοβαρά. Λίγο πριν πεθάνει, καλεί τον μικρότερό του γιό, τον Simon και του ζητά να παραδώσει το χειρόγραφο στον παλιό του φίλο Petrus, που ζει κάπου στην Τουλούζη. Στο μεταξύ, ο πάπας Ιννοκέντιος ΙΙΙ, που έμαθε για την ύπαρξη του χειρόγραφου, στέλνει τον ανακριτή Diego d'Osma να βρει τα ίχνη του πολύτιμου χαρτιού... Η ιστορία λοιπόν ξεκινά με τον Simon, να ψάχνει το χειρόγραφο μέσα στη βιβλιοθήκη του πατέρα του. Σύμφωνα με τα τελευταία του λόγια, το χειρόγραφο βρίσκεται σε ένα μυστικό δωμάτιο, που ενεργοποιείται με μηχανισμό... Τριγυρίζοντας μέσα στην πρώτη αυτή σκηνή του Pilgrim, ενθουσιαστήκαμε από τη λεπτομέρεια των αντικειμένων, την ποιότητα της εικόνας, την ακριβή αναπαράσταση της διακόσμησης του Μεσαίωνα. Μόλις βρίσκει το χειρόγραφο, ο









Simon αναγκάζεται να εγκαταλείψει την ασφάλεια του σπιτιού του και να ξεκινήσει το ταξίδι στην Τουλούζη, προς αναζήτηση του Petrus... Ο κίνδυνος των ταξιδιών εκείνη την εποχή, περιγράφεται με εντυπωσιακή λεπτομέρεια μέσα από τις εμπειρίες του Simon. Ο Simon είναι ένας ευγενικός έφηβος που το νεαρό της ηλικίας του δεν του επέτρεψε να ταχθεί με κάποιο από τα υπάρχοντα κινήματα της εποχής. Αποτέλεσμα: αντιμετωπίζεται με δυσπιστία από όλους και πρέπει πραγματικά να προσπαθήσει για να επιτύχει τον σκοπό του. Η εκπλήρωση της επιθυμίας του πατέρα του, αρχίζει με το ταξίδι του στην Τουλούζη και τελειώνει με μία περιπλάνηση μέσα στον ίδιο του τον εαυτό...

Πιστή αναπαράσταση

Ο Simon στην περιπλάνησή του θα συναντήσει πολλούς χαρακτηριστικούς τύπους της εποχής του: πλανόδιους ταχυδακτυλουργούς, ιππότες, μάγισσες, κ.α. Η ακρίβεια των ενδυμάτων, της συμπεριφοράς και των ιδεών που εκπροσωπούσαν είναι εκπληκτική. Όλοι οι χαρακτήρες του ποαιχνιδιού, ζουν και κινούνται μέσα σε αυθεντικά κάστρα, φρούρια, χωριά και εκκλησίες του μεσαίωνα. Ιδιαίτερη σημασία έχει δοθεί στην αναπαράσταση διαφόρων φυσικών φαινομένων όπως π.χ. ηλιοβασίλεμα που καθρεφτίζεται στα νερά, χιόνι που φαίνεται αφράτο, ιριδισμοί του ήλιου μέσα από τα παράθυρα. Δεν θα ήταν υπερβολή να πούμε ότι το Pilgrim μοιάζει με τίτλο που ήρθε express αποστολή απ' τον μεσαίωνα! Η αποστολή του Simon -και η δική σας- χρησιμοποιεί αληθινές καταστάσεις: τίποτε δεν λειτουργεί εάν δεν έρθει η ώρα του, οι διάλογοι έχουν λογική, τα ευρήματα γίνονται μόνο αν έχουν ειπωθεί οι κατάλληλες προτάσεις. Αυτό δεν σημαίνει απαραίτητα ότι θα χάσετε αν δεν πείτε τις σωστές προτάσεις, αλλά ότι δεν έχετε αποτέλεσμα επειδή δεν έχετε αγγίξει ακόμα το σωστό σημείο. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί αρκετούς γρίφους, οι περισσότεροι έχουν να κάνουν με μηχανισμούς που πρέπει να τεθούν σε λειτουργία. Τα θέματα των γρίφων χρησιμοποιούν τη λογική σκέψη. Είναι εύκολοι αλλά χρειάζονται προσοχή, παρατηρητικότητα και μέθοδο.



Χειρισμός

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι απλός και ουσιαστικός. Διαθέτετε μία τσάντα για τα αντικείμενά σας, μία λίστα προσώπων για τα οποία ζητάτε πληροφορίες και μία λίστα αντικειμένων για τα οποία ψάχνετε πληροφορίες αντίστοιχα. Για βοηθήματα έχετε: μία εγκυκλοπαίδεια του Μεσαίωνα, (που αναμφίβολα θα χρειαστεί στη λύση μερικών γρίφων), μία λίστα διαλόγων, απ' όπου μπορείτε να ανακαλέσετε πρόσφατους διαλόγους (ιδιαίτερα χρήσιμη όταν η απάντηση που θα δώσετε έχει σημασία), τα hints που σας δίνουν μία ιδέα για το τι πρέπει να κάνετε και menu, στο οποίο μπορείτε να σώζετε πριν τα δύσκολα! Ο Μεσαίωνας κρύβει πολλές παγίδες, γι' αυτό είναι απαραίτητο να σώζετε συχνά. Μπορεί να χάσετε επειδή καθυστερήσατε μοιραία ή επειδή ενεργοποιήσατε λάθος κάποιον μηχανισμό. Το παιχνίδι χωρίζεται σε κεφάλαια. Αυτό βοηθά ιδιαίτερα σε περιπτώσεις που ξεχάσατε να κάνετε save ενώ περάσατε σε καινούριο κεφάλαιο. Σε μία τέτοια περίπτωση, δεν χρειάζεται να τα κάνετε όλα από κεί που μείνατε, αλλά από το νέο κεφάλαιο και μετά! Ο μεσαίωνας δεν μπορεί να συγχωρέσει την αμέλεια, η Infogrames όμως μπορεί!

Ατμοσφαιρική μουσική

Ο συνδυασμός Koelho-Moebius έρχεται να συμπληρωθεί από την εκπληκτική μουσική του τίτλου. Τα θέματα είναι παρμένα από συμφωνίες του Debussy, κατάλληλες να επενδύσουν την περιπλάνηση μέσα στα παγωμένα χωριά της Γαλλίας. Το μυστηριακό περιβάλλον μέσα στα εγκαταλειμμένα μοναστήρια και τα παρεκκλήσια, έρχεται να συμπληρώσει η βυζαντινή και μεσαιωνική εκκλησιαστική μουσική. Οι επιλογές αυτών των θεμάτων δεν είναι τυχαίες, μιά και μεταφέρουν άμεσα στον παίκτη την ατμόσφαιρα της σκηνής. Αν είστε λάτρης των δύσκολων αυτών καιρών, επιζητάτε προκλητικούς γρίφους, θέλετε να συμμετάσχετε ενεργά μέσα σε ένα μυθιστόρημα και να δείτε παραφυσικά φαινόμενα, σε γενικές γραμμές να παίξετε ένα adventure εποχής, δεν έχετε παρά να επιλέξετε το Pilgrim. Εμείς σας το προτείνουμε ανεπιφύλακτα, έστω και σαν συλλεκτικό κομμάτι...



Longbow 2

του Νίκου Ζωγόπουλου

HOUSE:	Jane's
FORMAT:	2 PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	Pentium 133, 16MB Ram, 200MB Hard disk, 2MB PCI SVGA.
ΔΙΑΘΕΣΗ:	Plotline

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Mayday, mayday...

ΓΡΑΦΙΚΑ...........90%
ΗΧΟΣ.................91%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......89%
ΑΝΤΟΧΗ 85%

ΓΕΝΙΚΑ: 89%

"This is no Vietnam, we will win in Iran..." Με αυτούς τους (μάλλον ειρωνικούς) στίχους τραγουδιού γνωστού punk συγκροτήματος θα έπρεπε να ξεκινάει αυτό το review. Ομως το User δεν είναι περιοδικό δισκοκριτικής οπότε ας αρχίσουμε με τον γνωστό κλασικό τρόπο!

Τα παιχνίδια προσομοίωσης αυξάνονται συνεχώς όπως θα έχετε διαπιστώσει και μόνοι σας. Το θέμα είναι όμως το πόσο καλό είναι ένα τέτοιο παιχνίδι, ιδιαίτερα τώρα που οι τίτλοι είναι τόσοι πολλοί, με αποτέλεσμα πολλές φορές να μην ξέρεις ποιο να διαλέξεις, μια και πολλές φορές τα flight simulators μοιάζουν τόσο πολύ μεταξύ τους. Το Longbow 2 είναι ένα παιχνίδι από μια εταιρεία που θεωρείται "βετεράνος" του χώρου. Βάζοντας το cd στο player θα ανοίξει η εισαγωγική οθόνη της εγκατάστασης η οποία ούτε λίγο ούτε πολύ σας λέει πως για να κάνετε minimum εγκατάσταση θέλετε 170MB στο δίσκο! Χμμμ, πολλά δεν είναι; Τέλος πάντων, ούτως ή άλλως ο χώρος στο δίσκο δεν είναι το μόνο υπερβολικό πράγμα που ζητάει το παιχνίδι (χεχεχε, αγχωθήκατε ε;). Αφού τελειώσετε με την εγκατάσταση, καλό θα είναι να έχετε διαβάσει το manual του παιχνιδιού, το οποίο είναι εκπληκτικό (και



πολύ αναλυτικό) αλλά είναι παραπάνω από 200 σελίδες! Ευτυχώς το παιχνίδι διαθέτει δυνατότητα interactive εκμάθησης των λειτουργιών όλων των ελικοπτέρων, οπότε μπορείτε να παίξετε και χωρίς να χρειαστεί να διαβάσετε όλο το manual. Πάντως καλά θα είναι να του ρίξετε μια ματιά. Ξεκινώντας το παιχνίδι, μπορείτε να επιλέξετε αν θα παίξετε σε training mode, αν θα παίξετε μία μόνο αποστολή, ή αν θα ξεκινήσετε campaign. Μην επιλέξετε το campaign γιατί δεν θα καταφέρετε τίποτα αν δεν έχετε μάθει πρώτα τον τρόπο χειρισμού των ελικοπτέρων σε έναν τουλάχιστον μέτριο βαθμό. Βέβαια, αν πιστεύετε πως έχετε την απαραίτητη εμπειρία δοκιμάστε το. Γενικά το παιχνίδι απαιτεί από τον παίχτη να ασχοληθεί μαζί του αρκετές ώρες (ή και μέρες) μέχρι να καταφέρει να περάσει μερικές αποστολές. Μια και καταπιαστήκαμε με τις αποστολές, να αναλύσουμε λιγάκι τα πράγματα. Οι αποστολές ποικίλουν, και σε πολλές ΔΕΝ χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε όπλα, αφού το ένα από τα τρία διαθέσιμα ελικόπτερα είναι αναγνωριστικό. Ετσι θα έχετε αποστολές για να βομβαρδίσετε, να πλήξετε στόχους με πυραύλους, να περάσετε από διάφορα σημεία νύχτα με σβηστό radar, να περάσετε πάνω από στημένα αντιαεροπορικά συστήματα για να χτυπήσετε στόχους πίσω από τις γραμμές του εχθρού και γενικά η λίστα δεν έχει τελειωμό (άλλωστε το παιχνίδι αποτελείται από 2 cd's). Χρόνο να έχετε μόνο για να παίζετε, και δεν θα απογοητευτείτε ούτε από την ποσότητα αλλά ούτε και από την ποιότητα των αποστολών. Δεν μιλήσαμε όμως καθόλου για τα ελικόπτερα. Λοιπόν, μπορείτε να επιλέξετε τρία, όλα του Αμερικάνικου Ναυτικού (καλά θα ήταν να διέθετε και κανένα ρώσικο Hind, αλλά τέλος πάντων), τα οποία είναι:

1) AH-64D Longbow Apache, ένα από τα καλύτερα και πιο σοφιστικέ τεχνολογικά ελικόπτερα που έχει κατασκευάσει ο Αμερικάνικος στρατός. Γρήγορο, ευέλικτο και ακριβές, σίγουρα θα απο-





τα, απλά όταν το παίζετε χωρίς τέτοιες πολυτέλειες, τα πράγματα δείχνουν τελείως διαφορετικά (προς το χειρότερο βέβαια!). Ο ήχος είναι πάρα πολύ καλός, με speech από τη βάση σας, καθώς και από τους άλλους πιλότους, και φυσικά από το computer του αεροσκάφη σας. Είναι ρεαλιστικότατος, πειστικός και θα σας "βάλει" μέσα στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, που να σημειώσουμε, είναι φοβερή. Μετά από όλα αυτά τα θαυμαστά, ήρθε η ώρα για τα άσχημα νέα, δηλαδή οι απαιτήσεις





τελέσει το αγαπημένο σας "εργαλείο".

2) OH-58D Kiowa Warrior. Αυτό είναι το αναγνωριστικό που σας λέγαμε. Πρόκειται για ένα Bell 406 με βελτιώσεις σε πολλά σημεία, κυρίως στα ηλεκτρονικά και στο radar του. Θα το χρησιμοποιήσετε σε πολλές αποστολές, μόνο και μόνο γιατί δεν έχετε άλλη επιλογή. Υπάρχει και μία έκδοσή του με οπλισμό. Δεν είναι και άσχημο!

3) UH-60A/L Black Hawk. Επίσης ένα βελτιωμένο ελικόπτερο, αυτή τη φορά βασισμένο στο Sikorsky S-70A. Είναι μεταγωγικό ιδιαίτερα βαριά οπλισμένο. Χωράει 11 στρατιώτες, και σίγουρα είναι ένα θανατηφόρο όπλο. Αυτά λοιπόν είναι τα τρία ελικόπτερα του παιχνιδιού συνοπτικά. Βέβαια, οι πληροφορίες για τα ελικόπτερα αυτά παραθέτονται πολύ πιο αναλυτικά στο manual του παιχνιδιού, αλλά μην περιμένετε να σας τα γράψω όλα σε αυτό το review, γιατί θα χρειαζόμουνα 5 σελίδες! Πάντως μην ανησυχείτε, τα ελικόπτερα και ο οπλισμός που σας προσφέρει το παιχνίδι είναι υπεραρκετά για να τα καταφέρετε σε όλες τις αποστολές. Περνώντας τώρα στο θέμα των γραφικών, θα πρέπει να ομολογήσω πως έχει γίνει πολύ καλή δουλειά. Τα αεροσκάφη, τα κτίρια, τα sam sites, τα άρματα, όλα είναι πολύ καλά σχεδιασμένα. Βέβαια νομίζω πως είναι περιττό να αναφέρω πως τα γραφικά είναι 3D. Τα textures είναι εξαιρετικά και το mapping στα πολυγωνικά μοντέλα είναι άψογο. Η κίνηση είναι ιδιαίτερα ομαλή (αν έχετε γρήγορο μηχάνημα για να μην χάνει frames το παιχνίδι). Αν μάλιστα διαθέτετε (λέμε αν...) κάποια καρτούλα (!) με 3Dfx chipset ή κάτι παρόμοιο, τότε θα απολαύσετε εκτός από την ομαλή και γρήγορη ταχύτητα του παιχνιδιού, και μερικά καταπληκτικά εφέ (εκρήξεις, καπνοί, κ.λ.π). Οχι πως το παιχνίδι δεν έχει εκρήξεις αν δεν διαθέτετε τέτοια κάρ-



του παιχνιδιού σε hardware (γκουχ, γκουχ). Οταν διαβάζετε αυτές τις γραμμές, δεν σας θυμίζει λίγο το σκηνικό όταν σας φέρνουν τον λογαριασμό σε κάποιο μαγαζί; Εγώ πάντως αυτήν την εντύπωση έχω. Τέλος πάντων. Οπως λέει και ο φίλτατος συνάδελφος "The Ace", το παιχνίδι είναι για Win95, οπότε αρχίστε να μετράτε τις οικονομίες σας για νέα αναβάθμιση. Αν δεν καταλάβατε ακόμα, να σας διαφωτίσω λίγο προχωρώντας σε αναλυτικότερες (και ανατριχιαστικότερες) λεπτομέρειες. Εχουμε και λέμε λοιπόν: Pentium 133 (συνιστάται 200MMX), 16MB (συστήνονται 32MB), PCI SVGA 2MB (συνιστάται κάρτα 3Dfx), 170MB στον δίσκο και 30MB επιπλέον για swap file, CD-ROM τουλάχιστον τετραπλής ταχύτητας. Αυτά τα ολίγα. Πηγαίνετε τώρα για αναβάθμιση. Τέλος πάντων τι να κάνουμε; Ετσι είναι αυτά τα πράγματα. Πάντως πρόκειται για έναν πολύ καλό εξομοιωτή ελικοπτέρου, που θα κάνει την αδρεναλίνη να κυλήσει στις φλέβες σας. Και όχι μόνο μια φορά...

Sid Meier's Gettysburg!

του Α. Μαύρου

HOUSE:
Electronic Arts

FORMAT:
Windows 95 CD-ROM

REQUIREMENTS:
Pentium, 16 MB-RAM, SVGA, 70 MB HD

ΔΙΑΘΕΣΗ:
PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Είστε νέοι στο στράτευμα, αλλά και εκείνοι είναι. Είστε όλοι νέοι (Α.Λίνκολν)

ΓΡΑΦΙΚΑ...........94%
ΗΧΟΣ..................92%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......88%
ΑΝΤΟΧΗ............94%
ΓΕΝΙΚΑ: 94%



Λοιπόν, έχουμε και λέμε. Τα πρώτα παιχνίδια που μπήκαν στον υπολογιστή μου όταν ήμουνα ακόμη νέος, ήταν το Simcity και το Battle Isle. Από τότε όλα τα αξιόλογα στρατηγικά παιχνίδια είχαν μία θέση στο μηχάνημα, έστω και για λίγο. Πάντα αναρωτιόμουνα όμως. Ποια είναι ακριβώς η συνταγή για να πετύχουμε ένα καλό παιχνίδι στρατηγικής; Οχι απλά ένα ακόμη παιχνίδι. Αλλά ένα παιχνίδι που θα μείνει για καιρό. Μήπως είναι τα καλά γραφικά; Μήπως είναι ο πολύ καλός ήχος; Τα ηχητικά εφέ; Μήπως ο καλός χειρισμός; Είναι ο ρεαλισμός του; Μήπως τελικά είναι όλα αυτά μαζί; Αυτήν τη φορά, δεν θα πω πολλά λόγια και παρομοιώσεις για να εκθειάσω το παιχνίδι. Απλά θα αναφέρω όσα είδα... Διαβάστε και καταλάβετε:

Παίρνω στα χέρια μου το κουτί. Το οποίο έχει έξω μία φωτογραφία ενός κανονιού του πυροβολικού της εποχής. Από την πίσω πλευρά, πολύ λιτά, ένα pcx από μία μάχη και λόγια που ακούστηκαν τότε... Αρκετά για να μας δώσουν μία ιδέα αλλά και να μας βάλουν γρήγορα στο κλίμα! Οι μάχες των Βορείων με τους Νότιους, είναι τώρα στο σπίτι σας! Ανοίγοντας το κουτί τρώω την πρώτη έκπληξη! Ακούστε: Εκτός από το υπερπλήρες εγχειρίδιο των 160 (!) σελίδων περίπου και το CD, το κουτί περιλαμβάνει και τρία ένθετα τα οποία είναι: Το πρώτο ένα πλήρες ένθετο που σχετίζεται με τις οδηγίες εγκατάστασης του παιχνιδιού και του DirectX, αλλά και όλες τις οδηγίες για multiplayer game αλλά και ένα πλήρες troubleshooting. Το δεύτερο ένθετο, έχει όλες ανεξαιρέτως τις λειτουργίες του ποντικιού και του πληκτρολογίου. Και όσο για το τρίτο... απλά διαβάστε τον τίτλο: "Reynold's - Εγχειρίδιο Τακτικής Τυφεκιοφόρων και Ελαφρού Πεζικού για Ασκήσεις και Γυμνάσια προς Χρήση Ανώτερων Αξιωματικών οι Οποίοι Καλούνται να Τεθούν Επικεφαλής Ασκήσεων Μονάδων"... Αυτά.



Μπαίνω και στήνω το παιχνίδι. Οπως ήταν φυσικό, το πρώτο σημάδι με περίμενε μόλις τελείωσε το στήσιμο. Ενα εντυπωσιακότατο video με φοβερή μουσική και φανταστικά αυθεντικότατα ηχητικά εφέ, μέχρι να μπω στην κύρια οθόνη. Χμμ.. Καλά ξεκίνησε, λέω.. Αλλά που να φανταστώ τι με περιμένει στη συνέχεια... Μπαίνω στο quickstart να δω τι γίνεται. Πάντα αναρωτιόμουνα πόσο εύκολο είναι να πετύχουμε κάτι καλύτερο από το ιστορικό civilization; Δεν είχα όμως υπολογίσει ένα πράγμα! Πόσο καλύτερος μπορεί να γίνει ακόμη και αυτός! Ο Sid Meier! Αυτός ο άνθρωπος, είναι τελικά σαν το κρασί! Οσο παλιώνει, γίνεται τόσο καλύτερος...

Η ιστορία τώρα, αναφέρεται στο μεγαλύτερο ίσως εμφύλιο πόλεμο της ανθρωπότητας. Των πόλεμο των Βορείων με τους Νότιους. Και εστιάζεται στη μάχη του Gettysburg. Μάλλον την πιο ιστορική στιγμή του πολέμου αυτού... Επειτα από δυόμισι χρόνια μαχών το τέλος του πολέμου, φαινόταν πιο μακριά από ότι στην αρχή του... Οι δυνάμεις ήταν περίπου ισοδύναμες, με τους Βόρειους να έχουν προχωρήσει αρκετά στις Δυτικές πολιτείες αλλά αντίθετα να είναι αρκετά πίσω στης δυτικές. Και με ένα βασικό μειονέκτημα. Να μην έχουν την κυριαρχία στον Μισισιπή. Ισως τη βασικότερη εμπορική αρτηρία στην ενδοχώρα. Και έτσι όλα οδήγησαν στη μάχη του Gettysburg. Και κάπως έτσι, ξεκίνησε και ο Sid Meier και μας έδωσε αυτό το υπέροχο παιχνίδι.

Το εγχειρίδιο είναι σχεδιασμένο σαν οδηγός αναφοράς έτσι ώστε να σας βοηθήσει να παίξετε το παιχνίδι και να απαντήσει σε όσες ερωτήσεις προκύψουν. Ετσι το εγχειρίδιο αυτό περιέχει έναν εκτεταμένο κατάλογο περιεχομένων που μπορεί να λειτουργήσει σαν οδηγός για οτιδήποτε προκύψει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Το εγχειρίδιο περιλαμβάνει τα εξής κεφάλαια: Εισαγωγή, Γρήγορη Εγκατάσταση, Βασικές Εννοιες, Διοικώντας τον στρατό σας, Παίζοντας το παιχνίδι, Παίζοντας τα Σενάρια, Multiplayer Game, Δυσκολίες της Μάχης, Ιστορικά στοιχεία και Παραρτήματα. Ακόμη υπάρχει ένα αρκετά ενδιαφέρον κε-



φάλαιο που περιέχει Σχόλια του Sid Meier του Jeff Bridges και του Brian Reynolds... Οι τρεις σωματοφύλακες... μάλιστα...

Ενδεικτικά σας αναφέρω κάποιες από τις λειτουργίες του GETTYSBURG. Αν έκανα το λάθος να αναφέρω τα πάντα, θα χρειαζόμουνα 3 mega review... Οπως είναι φυσικό, ο αρχικός και βασικός σκοπός σας, είναι να κάνετε τις μονάδες σας να κινηθούν σωστά στο πεδίο της μάχης και να συγκεντρώνετε τις δυνάμεις σας πάνω στα στρατηγικά σημεία. Οι άντρες σας είναι αρκετά έξυπνοι έτσι ώστε να γνωρίζουν πότε να πυροβολούν και πότε να τρέχουν. Κάθε σενάριο έχει "στρατηγικούς στόχους" που έχουν και κάποια βαθμολογία. Οσο υψηλότερη είναι αυτή τόσο και μεγαλύτερη είναι η σημασία τους. Τα συντάγματα τώρα, έχουν τρεις βασικούς σχηματισμούς. Σε στήλη, σε γραμμή και σε ακροβολισμό. Η γραμμή είναι χρήσιμη σε μάχη, η στήλη σε κίνηση και ο ακροβολισμός για να καθυστερήσει την κίνηση του εχθρού. Το πυροβολικό, μπορεί να είναι μόνο ασφαλισμένο όταν είναι σε κίνηση και απασφαλισμένο όταν πυροβολεί. Μπορείτε να κινήσετε μία ταξιαρχία συγχρόνως σε μία κοινή κίνηση για όλα τα συντάγματα. Οι ταξιαρχίες έχουν τον διπλό σχηματισμό,που είναι ότι πρέπει για μάχη αλλά και σχηματισμό δρόμου, αδύναμο μεν αλλά αρκετά γρήγορο και ευέλικτο. Οι μονάδες στα χαρακτηριστικά τους έχουν και Ηθικό. Το ηθικό είναι το πιο σημαντικό θέμα που πρέπει να έχετε στο μυαλό σας όταν διοικείτε τους άντρες σας! Το ηθικό συντηρείται όταν κρατάτε τα συντάγματά σας κοντά, έτσι ώστε να αλληλοϋποστηρίζονται. Υπάρχουν οι διοικητές ταξιαρχίας, που σας βοηθούν να κινήσετε τους άντρες σας σε ευέλικτους σχηματισμούς και να προσθέσετε μπλοκ ηθικού όταν βρίσκονται κοντά σας. Η παρουσία ενός διοικητή είναι αναγκαία, για να διατάξετε ένα σύνταγμα να επιτεθεί ή να κρατήσει ή για να συγκεντρώσει μονάδες που έχουν υποστεί ήττες.

Ενα κομμάτι που πρέπει να δώσετε μεγάλη βάση, είναι η εκπληκτική τεχνητή νοημοσύνη που έχει φτιαχτεί αποκλειστικά από τον Meier και είναι από τις πρώτες και πιο εξελιγμένες στον χώρο. Αξιοπρόσεχτες ακόμη είναι οι δυνατότητες multiplayer: 8 παίκτες μέσω LAN και Internet, 2 παίκτες μέσω modem και σειριακής σύνδεσης.

Οι απαιτήσεις του συστήματος, είναι οι αναμενόμενες. Ο υπολογιστής πρέπει να είναι Pentium 90 ή 100 Mhz με Windows 95. Το παιχνίδι είναι άκρως ελεγμένο με επεξεργαστές Intel. Αλλοι μπορεί να μην είναι συμβατοί. Η μνήμη πρέπει να είναι τουλάχιστον 16 MB RAM. Η κάρτα οθόνης πρέπει να έχει τη δυνατότητα 800x600 με 256 χρώματα. Ο σκληρός δίσκος πρέπει να έχει τουλάχιστον 70 MB κενά. Οσο για το CDROM, ένα 2x είναι αρκετό.Και για να μην το ξεχάσω...www.gettysburg.ea.com ή www.firaxis.com...αξίζει...







Close Combat: A Bridge Too Far

του Σταμάτη Λούβρου

HOUSE:	Microsoft
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 45 MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ:	Microsoft HELLAS

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Μακριά απ' τη λευκή σημαία!

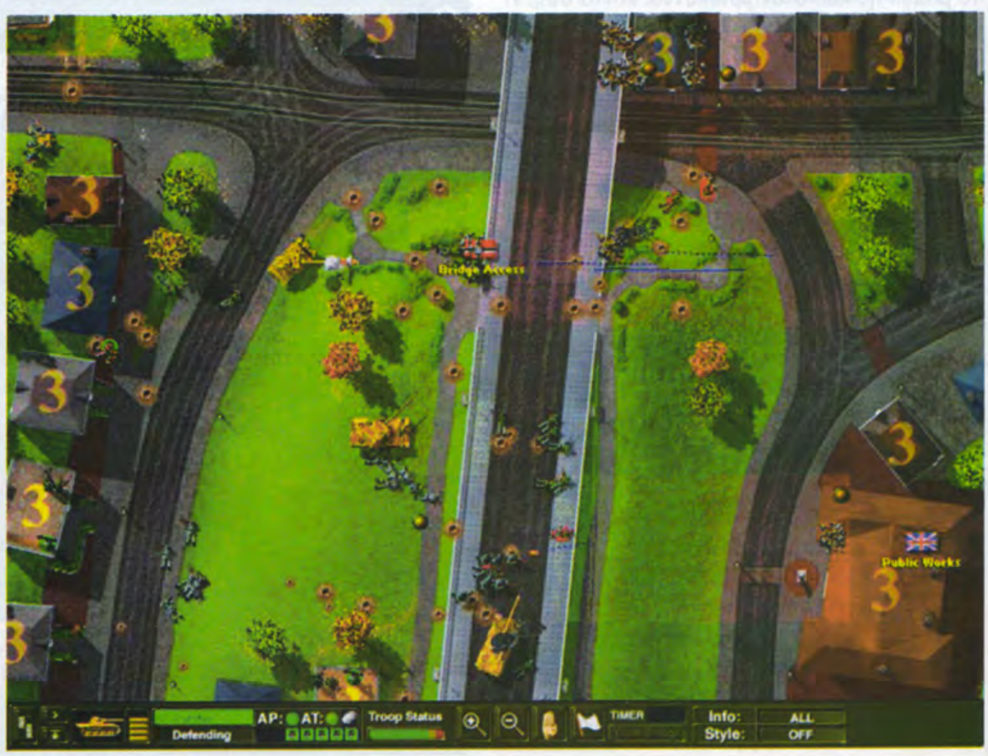
ΓΡΑΦΙΚΑ..........90%
ΗΧΟΣ................85%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......77%
ΑΝΤΟΧΗ 89%

ΓΕΝΙΚΑ: 90%



Κατά τη διάρκεια του Δεύτερου Παγκόσμιου Πολέμου πραγματοποιήθηκαν εκατοντάδες δραματικές επιχειρήσεις. Μία απ' αυτές, επέλεξε η Microsoft για να προσφέρει έναν τίτλο που θεωρείται ως ένα από τα καλύτερα πολεμικά παιχνίδια. Η συνέχεια του Close Combat, μας άφησε τις καλύτερες εντυπώσεις.

Πριν αρχίσουμε όμως την παρουσίαση του παιχνιδιού, καλό θα ήταν να πούμε λίγα λόγια για το βασικό αντικείμενο του Close Combat:A Bridge Too Far. Ας αναφέρουμε αρχικά κάποια στοιχεία για την επιχείρηση που πέρασε στην ιστορία ως "Operation Market Garden". Στις 17 Σεπτεμβρίου 1944, χιλιάδες Αμερικανοί, Βρετανοί και Πολωνοί αλεξιπτωτιστές έπεσαν στο έδαφος της Ολλανδίας, για να καταλάβουν μία σειρά από γέφυρες κατά μήκος ενός μετώπου 60 μιλίων, ενώ ένα Βρετανικό σώμα στρατού, επρόκειτο αργότερα να ενωθεί με τους αλεξιπτωτιστές. Αν όλα πήγαιναν σύμφωνα με το σχέδιο, οι σύμμαχοι, θα είχαν τη δυνατότητα να περάσουν τον ποταμό Ρήνο στο Αρνεμ και να επιτεθούν στην καρδιά της Γερμανίας, μία κίνηση που θα μπορούσε να τελειώσει τον πόλεμο υπέρ των συμμάχων πριν τα Χριστούγεννα! Εκείνο όμως που δεν υπολόγισαν οι σύμμαχοι, ήταν οι αναφορές της κατασκοπίας που έλεγαν ότι δύο Γερμανικές τεθωρακισμένες μεραρχίες τους περίμεναν στην περιοχή που θα έπεφταν. Για να μην εξελιχθεί όμως το review σε ιστορία του Δεύτερου Παγκόσμιου Πολέμου, κλείνουμε αυτή την ιστορική αναδρομή λέγοντας ότι η συγκεκριμένη επιχείρηση κόστισε στις συμμαχικές δυνάμεις 17000 θύματα χωρίς τελικά να γίνει η κατάληψη της επίμαχης γέφυρας στο Αρνεμ. Τώρα λοιπόν σας δίνεται η δυνατότητα να αλλάξετε την ιστορία, παίρνοντας εσείς τη θέση των Συμμάχων -ή των αντιπάλων τους. Μην θεωρήσετε όμως ότι οι αλλαγές αυτού του επιπέδου είναι εύκολη υπόθεση. Αν τολμήσετε να αναλάβετε το ρόλο κάποιων από τους μεγάλους στρατιωτικούς διοικητές εκείνης της εποχής να είστε έτοιμοι για τα χειρότερα. Πάντως υπάρχει ένα πλήθος επιλογών που σας επιτρέπουν να εκπαιδευτείτε στις διάφορες τακτικές μάχης, στον χειρισμό των όπλων, στις διαταγές που δίνετε στις μονάδες σας και πάει λέγοντας. Πριν κάνετε οτιδήποτε, πρέπει να μάθετε πολύ καλά πως εκτελούνται οι διάφορες κινήσεις, γιατί την κρίσιμη στιγμή δεν υπάρχουν περιθώρια για ψάξιμο. Εκεί εντοπίζεται και η σημαντικότερη δυσκολία του τίτλου, καθώς το interface χειρισμού ίσως προβληματίσει όσους ασχολούνται για πρώτη φορά με war game simulation. Ο βαθμός δυσκολίας του A Bridge Too Far, δε χαρακτηρίζεται από τους πιο υψηλούς αλ-







λά οι πολλές παράμετροι που πρέπει να ρυθμίζετε κατά τη διάρκεια της μάχης, (πόσες μάχιμες μονάδες απομένουν, αστραπιαία αλλαγή τακτικής κλπ.) απαιτούν να κάνετε αρκετή εξάσκηση. Εκείνο ωστόσο που αξίζει να σημειωθεί είναι ότι το παιχνίδι λειτουργεί σαν μία "μικρή" βάση δεδομένων καθώς περιέχει όλα τα όπλα που χρησιμοποιούσαν εκείνη την εποχή τα δύο αντίπαλα στρατόπεδα. Για το καθένα απ' αυτά υπάρχει πολύ καλή εικόνα, αναλυτική περιγραφή με πολλές ενδιαφέρουσες λεπτομέρειες, αρχεία ήχου (που θα σας βοηθήσουν αργότερα για να αναγνωρίζετε αμέσως τα όπλα που διαθέτει ο εχθρός) και σπάνια αποσπάσματα video (!) στα οποία φαίνεται η λειτουργία του κάθε όπλου. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πλούσια και διακρίνονται για την εκπληκτική τους ανάλυση. Πρόκειται για χρώμα 16bit και ανάλυση οθόνης 800x600! Βλέπετε τα πάντα από πάνω, ενώ υπάρχει η δυνατότητα να κάνετε zoom in και out, προκειμένου να παρακολουθήσετε ακόμη και την παραμικρή κίνηση των στρατιωτών σας. Τα τερέν έχουν εξαιρετικές λεπτομέρειες, ενώ οι κινήσεις των στρατιωτικών μονάδων γίνονται σε πραγματικό χρόνο και δεν αφήνουν περιθώρια για λανθασμένες ενέργειες. Τα ηχητικά εφέ βρίσκονται σε πολύ καλά επίπεδα, με τις ριπές από τα πολυβόλα, τις βολές των αρμάτων και τις εκρήξεις να δίνουν ένα δικό τους ρεσιτάλ. Αν λοιπόν "χρειάζεστε" ένα real time πολεμικό παιχνίδι, το Close Combat: A Bridge Too Far, αποτελεί την ιδανικότερη επιλογή που μπορείτε να κάνετε αυτή τη στιγμή. Μέχρι τώρα η Microsoft δεν έδινε τον καλύτερο εαυτό της στα παιχνίδια. (Αν ανατρέξουμε στο παρελθόν, υπάρχουν αρκετά παραδείγματα που επαληθεύουν τα λεγόμενά μας). Καθώς φαίνεται όμως, αρχίζει να παίρνει στα σοβαρά την υπόθεση "διασκέδαση μέσω υπολογιστή".

Το Close Combat: A Bridge Too Far είναι ένας ρεαλιστικός πολεμικός εξομοιωτής υψηλής τακτικής, που στηρίζεται σε μία συναρπαστική επιχείρηση του Δεύτερου Παγκόσμιου Πολέμου. Κλείνοντας, να σημειώσουμε ότι μπορείτε να "στήσετε" τις δικές σας μάχες, ανατρέποντας όλα τα ιστορικά δεδομένα, καθώς επίσης και να αρχίσετε μία ανελέητη multiplayer αναμέτρηση με τα διαθέσιμα μέσα σύνδεσης μεταξύ υπολογιστών (Internet, τοπικό δίκτυο, modem). Η ευρύτατη λίστα από μάχες, οι πολλοί λεπτομερειακοί χάρτες και οι 130 διαφορετικές μονάδες, εξασφαλίζουν αμέτρητες ώρες παιχνιδιού. Απαραίτητη προϋπόθεση φυσικά είναι να διαθέτετε ένα... σχετικό ενδιαφέρον για τις μάχες του Δεύτερου Παγκόσμιου Πολέμου και τα υπόλοιπα τα αναλαμβάνει η Microsoft... Δεν το 'πιασα καλά; Εγώ το έγραψα αυτό; Ε, πάει χάλασε ο κόσμος!





Steel Panthers III

του Νίκου Ζωγόπουλου

HOUSE:	SSI
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	Pentium, 16MB, SVGA PCI, Win95, Direct X
ΔΙΑΘΕΣΗ:	CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Το πολύ το κυρ-ελέησον...

ΓΡΑΦΙΚΑ	**68%**
ΗΧΟΣ	**70%**
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	**63%**
ΑΝΤΟΧΗ	**80%**

ΓΕΝΙΚΑ: 69%

***Α**ν κάποια εταιρεία παραγωγής παιχνιδιών έχει συνδέσει απόλυτα το όνομά της με μια συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιών αυτή είναι η SSI. Φυσικά μιλάμε για την κατηγορία των παιχνιδιών στρατηγικής. Είναι γεγονός μάλιστα ότι οι άνθρωποι της SSI καλά κάνουν και δραστηριοποιούνται σε αυτό το πεδίο καθώς έχουν κυκλοφορήσει ουκ ολίγες φορές τίτλους που έχουν αφήσει εποχή. Κάτι που επίσης πρέπει να παρατηρήσουμε όσον αφορά τα παιχνίδια στρατηγικής είναι ότι εκτός από τους φανατικούς φίλους τους -που θα αγοράσουν οτιδήποτε κυκλοφορήσει- και τους φανατικούς εχθρούς τους -που δεν θα αγοράσουν οτιδήποτε κυκλοφορήσει!- ορισμένες φορές απευθύνονται και σε μια πιο ευρεία μάζα χρηστών. Αυτό ισχύει για τα παιχνίδια που είναι εύχρηστα και όχι ιδιαίτερα πολύπλοκα. Λοιπόν, το Steel Panthers III δεν ανήκει σε αυτή τη κατηγορία!*



Μην με παρεξηγήσετε: Το Steel Panthers III έχει πολύ σοβαρά πλεονεκτήματα προς όφελός του. Το όνομα της SSI είναι ένα από αυτά. Επίσης ας μην ξεχνάμε ότι πρόκειται για τον τρίτο τίτλο της σειράς, πράγμα που σημαίνει ότι έχει βελτιώσεις από τα δύο προηγούμενα που ήταν ήδη αρκετά καλά. Το κακό είναι ότι αυτές οι βελτιώσεις δυσχεραίνουν αρκετά το gameplay, που μπορεί να μην είναι το σημαντικότερο χαρακτηριστικό ενός παιχνιδιού στρατηγικής αλλά δεν αποτελεί και αμελητέα ποσότητα, ειδικά αν -όπως γράψαμε στον πρόλογο- απευθύνεσαι σε ένα πλατύτερο κοινό. Ας τα πάρουμε όμως με τη σειρά κι ας δούμε τι προσφέρει το Steel Panthers III.

Εντάξει, όπως ίσως καταλάβατε ασχολείται κυρίως με τεθωρακισμένα οχήματα. Αυτό δε σημαίνει ότι στις μάχες δεν λαμβάνουν μέρος και μονάδες άλλων τύπων. Αντιθέτως ορισμένες από αυτές έχουν και ζωτικό ρόλο, όπως οι μονάδες ανιχνευτών, οι μηχανικοί, κλπ. Σχεδόν πάντα όμως είναι καθοριστική η στιγμή και ο τρόπος με τον οποίο θα επέμβουν τα τανκς, τα οποία και θα γείρουν τη ζυγαριά προς την μια η την άλλη πλευρά. Το Steel Panthers III σας προσφέρει αμέτρητες δυνατότητες για να καθορίσετε το είδος των δυνάμεών σας. Ετσι μπορείτε κατ'αρχάς να επιλέξετε την εθνικότητα του στρατού, ανάμεσα από περισσότερα από 40 κράτη. Αυτή η επιλογή δεν είναι και τόσο ασήμαντη, καθώς ο στρατός κάθε χώρας έχει πλεονεκτήματα ή μειονεκτήματα. Εντάξει, δεν



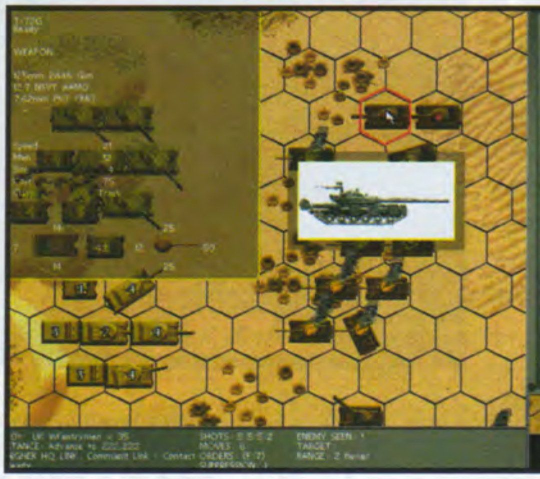


χρειάζεται να αναφέρουμε ότι σαν ο στρατός με τα περισσότερα πλεονεκτήματα θεωρείται ο Αμρικάνικος! Συγκεκριμένα μάλιστα, οι Αμερικανοί πεζοναύτες. Οχι, αλίμονο, δεν είναι εθνικιστές οι άνθρωποι! Ενα δεύτερο σημαντικό σημείο έχει να κάνει με την χρονολογία της μάχης ή της εκστρατείας που επιλέγουμε. Οπως είναι φυσικό αυτό καθορίζει κατ'αρχάς τα όπλα που είναι διαθέσιμα. Δεν πρόκει-

ται σε σενάριο του 1930 να δείτε τανκς τύπου Leonard! Ενα δεύτερο σημείο έχει να κάνει και πάλι με την εθνικότητα του στρατού, καθώς σε ορισμένες χρονικές περιόδους τα πλεονεκτήματα που λέγαμε πιο πάνω λιγοστεύουν. Για να δώσουμε τα του Καίσαρος τω Καίσαρι, οι Αμερικανοί στρατιώτες, το 1970 είναι κάπως κατώτεροι από τους Βορειοβιετναμέζους!

Κάθε στρατός, έχει φυσικά και τα αντίστοιχα όπλα, δεν θα δείτε τους Ρώσσους να σας επιτίθενται με Φάντομ! Εντυπωσιακή είναι επίσης και η ακρίβεια που υπάρχει σχετικά με τα οπλικά συστήματα, ακόμη και με τα τουφέκια των πεζών στρατιωτών. Μετά την αυτόματη ή χειροκίνητη τοποθέτηση των στρατευμάτων στον χάρτη, αρχίζει το γλέντι! Μόνο που δεν είναι και τόσο γλέντι... Μια από τις βελτιώσεις που λέγαμε, έχει να κάνει και με το γεγονός ότι πλέον σε κάθε εξάγωνο -γνωρίζετε βέβαια ότι ο χάρτης αποτελείται από εξάγωνα- μπορούν να φιλοξενηθούν περισσότερες της μιας πολεμικής μονάδας. Εννοείται δε ότι η κάθε μονάδα μπορεί να αποτελείται από περισσότερα οχήματα. Εδώ δημιουργείται ένα μικρό μπέρδεμα, εκτός κι αν διαθέτετε οθόνες 17".

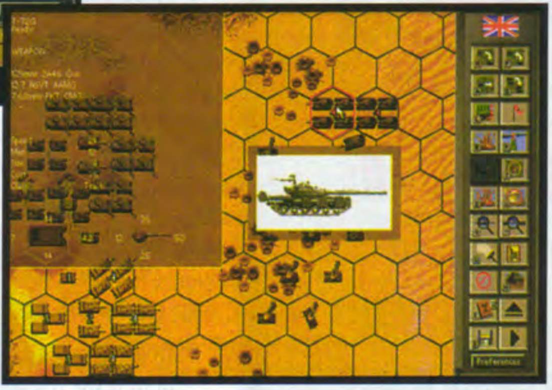
Ενα άλλο χαρακτηριστικό που προσθέτει μεν ρεαλισμό αλλά σας κάνει να ψάχνεστε στο χάρτη είναι η μεταφορά στο παιχνίδι ενός κλασικού γνωρίσματος της στρατιωτικής ζωής: της ιεραρχίας. Ετσι, μια μονάδα μπορεί να δεχτεί διαταγές μόνο όταν βρίσκεται κοντά ή έστω έχει επαφή μέσω ασυρμάτου με κάποια άλλη μονάδα που βρίσκεται πιο ψηλά στην ιεραρχία. Αν η επαφή με την ιεραρχία χαθεί, τότε η μονάδα τρέχει σαν ακέφαλο κοτόπουλο! Με βάση το παραπάνω σκεπτικό, οι δημιουργοί του τίτλου, προσθέσαν και άλλον ένα παράγοντα, αυτόν του ηθικού. Αν δηλαδή μια μονάδα δέχεται βαριά πυρά, έχει μεγάλες απώλειες ή δει δίπλα της να καταστρέφονται άλλες φιλικές δυνάμεις, τότε χάνει το ηθικό της. Αν όμως υπάρχει κοντά ένα ανώτερος στην



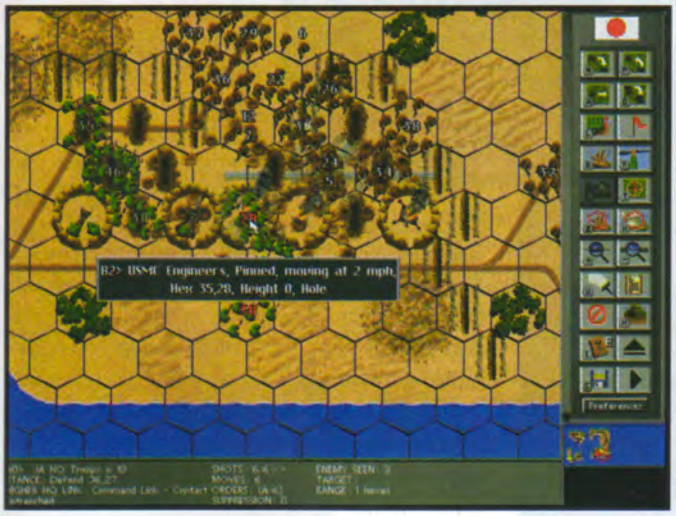
ιεραρχία τότε αυτός μπορεί να δώσει την αντίστοιχη εντολή που ανεβάζει και πάλι το ηθικό. Προφανώς οι άνθρωποι δεν έχουν πάει φαντάροι!

Τέλος πάντων, από πλευράς στρατηγικής όπως σας είπαμε υπάρχουν τα πάντα. Για την ακρίβεια, η πεμπτουσία του παιχνιδιού είναι ακριβώς η στρατηγική που θα ακολουθήσετε. Η δράση είναι κάπως περιορισμένη και κάποιος θα πρέπει να μελετήσει εντατικά το πλούσιο εγχειρίδιο, πριν αποτελέσει απειλή για οποιονδήποτε άλλο εκτός από τον εαυτό του. Γενικά το gameplay δεν είναι ιδιαίτερα εθιστικό, μάλλον το αντίθετο. Τα γραφικά και ο ήχος κυμαίνονται σε μέτρια επίπεδα, ενώ στα συν πρέπει να συγκαταλεχθεί και μια αρκετά μεγάλη και ενημερωμένη βάση δεδομένων γύρω από τα αυθεντικά οπλικά συστήματα.

Οσα διαβάσατε πιο πάνω θα ασκήσουν και διαφορετική επιρροή επάνω σας ανάλογα με την κατηγορία χρηστών στην οποία ανήκετε. Για τους φίλους των παιχνιδιών στρατηγικής πρόκειται για ένα παιχνίδι που δίνει απόλυτο έλεγχο στις ενέργειες των στρατευμάτων σας, τόσο σε επίπεδο μάχης όσο και σε τακτικό επίπεδο. Προσφέρει καταπληκτικό ρεαλισμό και φυσικά παρουσιάζει ανάλογες δυσκολίες. Οι πολέμιοι των παιχνιδιών στρατηγικής θα πουν απλά "καλά κάνω και δεν ασχολούμαι!". Τέλος όσοι δεν ανήκετε σε κάποια από τις από πάνω κατηγορίες είναι μάλλον δύσκολο να αποφασίσετε να ασχοληθήτε με το πολύπλοκο Steel Panthers III. Εμείς από την πλευρά μας δεν πρόκειται να σας πιέσουμε!









GAME REVIEW

Warwind II: Human Onslaught

του Γιώργου Κατσώτη

HOUSE:	SSI
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	Pentium 90MHz, RAM 16MB RAM, CD-ROM 4.x, 88MB
ΔΙΑΘΕΣΗ:	CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

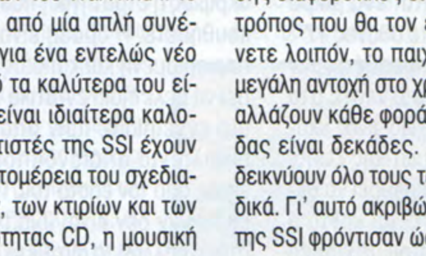
Θάνατο στους εξωγήινους!

ΓΡΑΦΙΚΑ...........84%
ΗΧΟΣ.................80%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......88%
ΑΝΤΟΧΗ 88%
ΓΕΝΙΚΑ: 85%

Η SSI είναι μία εταιρεία η οποία έχει συνδέσει το όνομά της με τα παιχνίδια στρατηγικής. Το WarWind II, αποτελεί το νέο δημιούργημά της, ένα παιχνίδι το οποίο είναι κάτι παραπάνω από σίγουρο πως θα μας κρατήσει μπροστά στις οθόνες μας για πολλές ώρες. Τα παιχνίδια στρατηγικής τύπου Command & Conquer, Warcraft κ.ά. έχουν δημιουργήσει φανατικούς οπαδούς. Είναι λογικό λοιπόν κάθε παιχνίδι αυτού του τύπου που κυκλοφορεί να έχει να προσθέσει κάτι καινούριο στα ήδη υπάρχοντα. Πιστεύουμε πως το Warwind II είναι ένα από αυτά.



Το παιχνίδι τοποθετείται χρονικά μερικά χρόνια μετά το τέλος του πρώτου WarWind. Προσέξτε όμως, η πληθώρα των νέων στοιχείων του WarWind II το καθιστούν κάτι περισσότερο από μία απλή συνέχεια του πρώτου. Πρόκειται για ένα εντελώς νέο παιχνίδι και μάλιστα, ένα από τα καλύτερα του είδους του. Τα γραφικά είναι είναι ιδιαίτερα καλοσχεδιασμένα. Οι προγραμματιστές της SSI έχουν δώσει μεγάλο βάρος στη λεπτομέρεια του σχεδιασμού των διάφορων μονάδων, των κτιρίων και των οχημάτων. Ο ήχος είναι ποιότητας CD, η μουσική επένδυση δεν είναι κουραστική ενώ την παράσταση κλέβουν κυριολεκτικά τα ηχητικά εφέ. Ο θόρυβος των εκρήξεων είναι κάτι παραπάνω από ρεαλιστικός ενώ προσέξτε τη διάλεκτο που χρησιμοποιούν οι δυνάμεις Πεζοναυτών. Ενα από τα "δυνατά σημεία" του παιχνιδιού πάντως είναι το gameplay. Απλό και εύχρηστο. Οι κινήσεις των παικτών μπορούν να γίνουν είτε κατά μονάδες είτε κατά ομάδες. Κατ' αυτό τον τρόπο και ανάλογα με το σκοπό της αποστολής μπορείτε να στείλετε τους Πεζοναύτες πρώτα για "εκκαθαριστικές επιχειρήσεις", είτε να κάνετε συνδυασμούς ώστε να προστατεύσετε τις πιο αδύναμες μονάδες των τεχνικών και των εργατών. Η κίνηση σας μπορεί να γίνει είτε άμεσα είτε προσχεδιασμένα με τη χρήση των γνωστών waypoints. Το interface του παιχνιδιού είναι δομημένο με τόσο απλό τρόπο ώστε ακόμα και οι άπειροι παίκτες του είδους να μπορούν να το χρησιμοποιήσουν αποτελεσματικά. Το Warwind II περιλαμβάνει νέες μονάδες όπως τους Πεζοναύτες, ελικόπτερα, δικέφαλους γίγαντες κ.ά. Οι χάρτες περιήγησης έχουν βελτιωθεί σημαντικά ενώ το scrolling είναι ταχύτατο. Το παιχνίδι είναι πραγματικά τεράστιο μια και περιλαμβάνει 4 Campaigns με ακόμη περισσότερα σενάρια. Ανάλογα με την ομάδα που διαλέξετε (διαθέσιμες 4), τα χαρακτηριστικά σας είναι διαφορετικά όπως επίσης διαφορετικός είναι ο σκοπός σας καθώς και ο τρόπος που θα τον επιτεύξετε. Οπως καταλαβαίνετε λοιπόν, το παιχνίδι έχει τεράστιο βάθος και μεγάλη αντοχή στο χρόνο μια και οι παράμετροι που αλλάζουν κάθε φορά ανάλογα με την επιλογή ομάδας είναι δεκάδες. Αυτά τα παιχνίδια όμως αναδεικνύουν όλο τους το μεγαλείο όταν παίζονται ομαδικά. Γι' αυτό ακριβώς το λόγο οι προγραμματιστές της SSI φρόντισαν ώστε το παιχνίδι να υποστηρίζει group play είτε ανάμεσα σε 4 παίκτες μέσω δικτύου, είτε μέσω Internet είτε μέσω modem για αναμέτρηση head-to-head.





Το WarWind II: Human OnSlaught όμως συνοδεύεται από ένα πληρέστατο εγχειρίδιο χρήσης, το οποίο πρέπει να συμβουλευτείτε απαραιτήτως ώστε να ολοκληρώσετε αποτελεσματικά και σωστά το παιχνίδι. Παράλληλα, διατίθεται ένας οκτασέλιδος "χάρτης" ο οποίος σας παρέχει πολύτιμες πληροφορίες για το ποιες δυνάμεις έχετε στη διάθεσή σας, πώς μπορείτε να τις αποκτήσετε και τι πρόκειται να σας κοστίσουν όλα τα παραπάνω. Το WarWind II είναι ένα πραγματικά ολοκληρωμένο παιχνίδι στρατηγικής το οποίο ξεφεύγει από την πεπατημένη και συνάμα υπόσχεται ατέλειωτης ώρες διασκέδασης και ψυχαγωγίας. Εμάς πάντως μας ενθουσίασε. Ρίξτε του μία ματιά. Αξίζει πραγματικά τον κόπο.

GAME REVIEW

Lego Island

της Μαρίας Χρυσοχού

HOUSE: Mindscape

FORMAT: WIN 95 CD-ROM

REQUIREMENTS: Pentium, SVGA, 8 MB RAM

ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Κλασικό!

ΓΡΑΦΙΚΑ...........78%
ΗΧΟΣ..................75%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......75%
ΑΝΤΟΧΗ 70%
ΓΕΝΙΚΑ: 75%





Ποιός δεν ξέρει τα μικρά, πολύχρωμα συναρμολογούμενα κομματάκια που μαζί τους έχουν μεγαλώσει αρκετές γενιές; Μιλάμε φυσικά για τα Lego και τον νέο ομώνυμο τίτλο της εταιρείας Mindscape, Lego Island. Ο τίτλος είναι μία πιστή αναπαράσταση συναρμολόγησης Lego-οχημάτων με τα οποία έχετε τη δυνατότητα μετά -όπως στην πραγματικότητα- να γυρίσετε το νησί!



Οσοι έχετε περάσει ατέλειωτες ώρες με τα Lego, φτιάχνοντας κτίσματα και οχήματα της αρεσκείας, θα ενθουσιαστείτε με το πλήρες αυτό νησί, που διαθέτει μία μικρή οργανωμένη κοινωνία, αποτελούμενη από πυροσβεστική υπηρεσία, προβλήτα jet-ski, αστυνομικό τμήμα, πιτσαρία, go-cart πίστες, σπίτια, παρτέρια, Lego-κατοίκους κ.α. Ο τίτλος απευθύνεται βασικά σε χρήστες ηλικίας 6-12 ετών αλλά είμαστε σίγουροι ότι κάποιοι νέοι γονείς -που συνέδεσαν την παιδική τους ηλικία με το φανταστικό αυτό παιχνίδι- θα στέλνουν τα παιδιά τους για ύπνο νωρίτερα! Αν λοιπόν αναρωτηθείτε σε τι χρειάζεται ένας Lego τίτλος, από τη στιγμή που κάποιος μπορεί να συναρμολογήσει τα αληθινά, θα σας απαντήσουμε ότι η μία ιδέα είναι ξεχωριστή από την άλλη αλλά οι δύο μαζί μας δίνουν ονειρικά αποτελέσματα! Κι αυτό γιατί ο τίτλος χρησιμοποιεί τρισδιάστατο περιβάλλον, όπου μπορεί κάποιος να δει τα πιόνια να κινούνται, να χορεύουν, να μιλούν, να δίνουν οδηγίες κ.α. Ακόμα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα οχήματα που κατασκευάσατε στις πίστες του νησιού, ή όσο αφορά το jet-ski να βγείτε στη θάλασσα. Κυκλοφορείτε στους δρόμους της πόλης, όπου όλα κυλούν φυσιολογικά και όπως πρέπει σε μία μικρή και ειρηνική πόλη. Γνωρίζεστε με τους κατοίκους, μπαίνετε μέσα στα κτίρια, βλέπετε χιουμοριστικές αυτόματες σκηνές και επιπλέον έχετε το δικαίωμα να αλλάξετε χρώμα σε ορισμένα από τα ήδη υπάρχοντα αντικείμενα όπως, κανάτες, γλάστρες κ.α. Το παιχνίδι ξεκινά με το φιλόξενο ανθρωπάκι-ξεναγό του Lego Island, που επεξηγεί τι ακριβώς πρέπει να κάνετε. Εχετε να διαλέξετε ανάμεσα σε πέντε διαφορετικούς ρόλους: στην Mama, τον Papa Pricolini, τον Pepe (που διαθέτουν οικογενειακή πιτσαρία στο νησί), τον μοτοσικλετιστή και τον αστυνομικό.

Η ιστορία και οι δραστηριότητες του κάθε ενός επεξηγούνται μέσα σε διασκεδαστικά βίντεο, στην αρχή του παιχνιδιού. Από τη στιγμή που θα διαλέξετε τον ρόλο σας, μπορείτε να περιηγηθείτε στην πόλη, να επισκεφτείτε τα κτίρια και να συναρμολογήσετε τα οχήματα. Τα κομμάτια προς συναρμολόγηση έχουν συγκεκριμένα χρώματα, τα οποία όμως μπορείτε να αλλάξετε με εκείνα της αρεσκείας σας. Τα γραφικά είναι εντυπωσιακά και τρισδιάστατα, όπως προαναφέραμε.

Η μουσική χρησιμοποιεί ευχάριστα θέματα, ανάλογα με το σημείο που βρίσκεστε π.χ. στο αστυνομικό τμήμα έχει μουσική τύπου "Pulp fiction", στην προβλήτα μουσική τύπου Beach Boys κ.α. Η αντοχή του είναι σχετικά μικρή, ο χειρισμός του είναι απλός (απευθύνεται βασικά σε μικρά παιδιά) αλλά έξυπνος. Η επέκταση του παιχνιδιού στα pc-games αποδεικνύει πως τα καλά παιδικά παιχνίδια δεν φοβούνται τον χρόνο...



GAME REVIEW

TAKERU Letter of the Law

της Μαρίας Χρυσοχού

HOUSE:	Sunsoft
FORMAT:	Windows CD-ROM
REQUIREMENTS:	486/66, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, VGA
ΔΙΑΘΕΣΗ:	CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Το κόμικ που ζωντάνεψε!

ΓΡΑΦΙΚΑ	88%
ΗΧΟΣ	85%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85%
ΑΝΤΟΧΗ	80%

ΓΕΝΙΚΑ: 85%



Ο θρύλος των κόμικς MANGA ξεπέρασε τα σύνορα της χώρας τους, της Ιαπωνίας και έφτασε μέχρι την Ευρώπη. Ο τίτλος TAKERU: Letter of the Law, για τον οποίο είναι υπεύθυνη η εταιρεία SunSoft, φιλοδοξεί να παρουσιάσει στους χρήστες των PC, την τεχνολογία των ιστοριών Manga και να εγκαινιάσει μία νέα εποχή για τα κόμικ-adventures.

Manga είπατε; Η λέξη MANGA εξηγείται από τον δημιουργό τους σαν "ανεύθυνες εικόνες"! Περίεργος τίτλος, έτσι; Η ιστορία ξεκινάει από τον 19ο αι. όπου χρησιμοποιούνταν αποσπασματικές εικόνες για να περιγραφεί μία ιστορία. Η ιδέα χρησιμοποιήθηκε από τους Ευρωπαίους καρτουνίστες, οι οποίοι προσθέτοντας επιπλέον στοιχεία δημιούργησαν τα κόμικς που όλοι γνωρίζουμε σήμερα. Ο πρώτος ήρωας των Manga που έγινε ευρύτερα γνωστός στο κοινό εκτός Ασίας, ήταν ο Mighty Atom, που αργότερα μετονομάστηκε σε Astroboy και κυκλοφόρησε σε κόμικς, τηλεοπτικά κινούμενα σχέδια κ.λ.π. Φυσικά και τα MANGA πέρασαν από διάφορα στάδια εξέλιξης, αυτό που είναι όμως σήμερα το χρωστούν στον σχεδιαστή Osamu Tesuka. Ποιά η διαφορά όμως των MANGA με τα κόμικς; Τα MANGA χρησιμοποιούν έναν συνδυασμό ιαπωνικής παράδοσης με ευρωπαϊκής καταγωγής χαρακτήρες, δημιουργώντας έτσι μία ομάδα "Ευρασιατών" ηρώων. Οι ιστορίες των MANGA ποικίλουν: από παιδικές μέχρι και ιστορίες για ενήλικες. Κόμικς MANGA έχουν προβληθεί πολλές φορές στην τηλεόραση και είναι σίγουρο ότι τουλάχιστον μία φορά στη ζωή σας έχετε δει κάποιο. Σήμερα, υπάρχουν πολλές εταιρείες που ασχολούνται αποκλειστικά με την παραγωγή Manga κινουμένων σχεδίων και απ'ότι φαίνεται η εξειδίκευση θα περάσει σύντομα σε πολλές εταιρείες κατασκευής τίτλων.

Ποιός είναι ο TAKERU; Ο TAKERU είναι ο ιάπωνας "Ρομπέν των Δασών" και σκοπός του είναι η απόδοση της δικαιοσύνης. Μαζί με τον μηχανικό-σύντροφό του, Bumbuku, κάνει διάφορα ταξίδια στον κόσμο, αναζητώντας την περιπέτεια. Ο TAKERU είναι ένα μείγμα ανθρώπου και τίγρης και διαθέτει μαγικές δυνάμεις. Η συγκεκριμένη ιστορία, Letter of the Law, βρίσκει τον TAKERU σε μία περίεργη πολι-





τεία, όπου η τεχνολογία και η μαγεία συνυπάρχουν. Σκοπός του είναι να πιάσει τον εγκληματία Genta, αλλά η περιήγησή του μέσα στην πόλη θα τον μπλέξει σε πολλές περιπέτειες, περισσότερο επικίνδυνες απ' όσο νόμιζε. Θα συναντήσει πολλούς χαρακτήρες, θα πολεμήσει ισχυρούς μάγους και θα κυνηγήσει τους δαίμονες που τυραννούν την πόλη. Αν και ξεκίνησε κυνηγώντας έναν εγκληματία, ο τελικός του σκοπός αλλάζει στην πορεία: πρέπει να ελευθερώσει τον άρχοντα του ναού Bushido. Για να το κατορθώσει αυτό θα χρειαστεί να επισκεφτεί όλες τις τοποθεσίες που υπάρχουν και να λύσει τους γρίφους που θα συναντήσει, χωρίς τη βοήθεια του Bumbuku. Η ιστορία εκτυλίσσεται με μία συνδυασμένη τεχνική τρισδιάστατου περιβάλλοντος και παραθύρων κόμικς. Τα γραφικά είναι εκπληκτικά, ολοζώντανα, οι χαρακτήρες είναι εντυπωσιακοί, ξεχωρίζοντας μέσα στο τρισδιάστατο περιβάλλον τους. Οι διάλογοι δεν είναι γραμμένοι αλλά ακούγονται ταυτόχρονα με την κάθε σκηνή, δημιουργώντας την ανάμεικτη εντύπωση του "ζωντανού κόμικ". Οι γρίφοι που συναντά ο TAKERU χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: σ' εκείνους που βασίζονται στην παρατηρητικότητα και σε εκείνους που καλύτερα περιγράφονται ως puzzles. Οπως είπαμε παραπάνω, ο TAKERU θα συναντήσει στην πορεία του πολλούς χαρακτήρες: τον σύμμαχό του Ryuoin, την πολεμίστρια Hien, τον θετό της πατέρα Kurotora, τους αφοσιωμένους ninja, τη γοητευτική πριγκίπισσα Kazahime, τη δαιμόνια μάγισσα Kaganju, τον βοηθό της Genyosai, τον εγκληματία Genta, την ιέρεια Koryu, τη νεαρή Maiko, τη γυναίκα-σκυλί Ogyokuka, την γκέισα-ρομπότ, τον κατεργάρη Koryu, τον αξιωματικό Mashura, τους δαίμονες, τον Γίγαντα. Είναι αναμφίβολα μία κοινωνική περιπέτεια! Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι απλός: πηγαίνετε όπου δείχνουν τα βελάκια κι αν πρέπει να πάρετε ή να αγγίξετε κάτι, το κάνετε με ένα απλό κλικ του mouse. Ο Bumbuku, είναι ο βοηθός σας στους γρίφους. Καλό είναι να τον χρησιμοποιείτε όταν είναι απόλυτη ανάγκη. Πατώντας το σχήμα του Bumbuku, στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης, βλέπετε τις επιλογές του παιχνιδιού: τα σύμβολα Kanji, συνολικά 12 (διαλέγοντας το κατάλληλο σύμβολο, ο TAKERU αποκτά διαφορετική δύναμη). Με την επιλογή τρισδιάστατου περιβάλλοντος μπορείτε να μεταφερθείτε σε ένα από τα επτά τρισδιάστατα σκηνικά του παιχνιδιού, (στην ίδια επιλογή υπάρχει η εντολή Quit). Τέλος με την επιλογή Κατάλογος Χαρακτήρων, μπορείτε να έχετε μία γνωριμία με τους χαρακτήρες που συμμετέχουν στα επεισόδια (αυτούς που σας περιγράψαμε παραπάνω), αλλά και μία πλουσιότερη περιγραφή της ιδιότητάς τους. Η ιστορία αποτελείται από τρία διαφορετικά επεισόδια, που χωρίζονται σε δύο cds. Η επιλογή τρισδιάστατου περιβάλλοντος, έχει σκηνικά που υπάρχουν και στα τρία επεισόδια. Για να μπορέσετε να μπείτε στο ναό του Bushido, θα χρειαστεί να πάτε σε όλα τα σκηνικά, που διαθέτουν και τα τρία επεισόδια. Ετσι λοιπόν, μην περιμένετε να τελειώσετε τα επεισόδια με τη σειρά. Απ' ότι φαίνεται, η ιστορία Letter of the Law, θα συνεχιστεί με τρία ακόμα επεισόδια, που περιμένουμε να κυκλοφορήσουν σύντομα.







Για να ανακεφαλαιώσουμε:

Είστε ο TAKERU και ταξιδεύετε στη χώρα Yamato, αναζητώντας την περιπέτεια. Χρησιμοποιώντας τις πανάρχαιες δυνάμεις του TAKERU θα βρεθείτε αντιμέτωποι με τη δαιμόνια μάγισσα Kaganju και τις σατανικές της λεγεώνες, σε μία τρισδιάστατη περιπέτεια. Οσοι πιστοί προσέλθετε...

Asterix & Ovelix

της Μαρίας Χρυσοχού

HOUSE: Infogrames

FORMAT: DOS-Windows CD-ROM

REQUIREMENTS: 486/33, 8 MB RAM, VGA

ΔΙΑΘΕΣΗ: ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Ορμάτε Γαλάτες!

ΓΡΑΦΙΚΑ..........62%
ΗΧΟΣ..................60%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......68%
ΑΝΤΟΧΗ............70%

ΓΕΝΙΚΑ: 65%

Το μικρό γαλατικό χωριό δεν μπορεί να βρει ησυχία! Δεν φτάνει που ζει σε αυτά τα ταραγμένα χρόνια, δεν φτάνει που έχει διαμάχες με τους ρωμαίους, έρχεται και η ανήσυχη Infogrames να ταράξει τα ήδη ταραγμένα ύδατα! Πρόκειται για ένα κλασικό RPG παιχνίδι, που προσφέρει δράση, βαθμοθηρία, ξύλο, αγριογούρουνα και μπόλικους Ρωμαίους!

Η ιστορία ξεκινά στο γνωστό φιλήσυχο χωριό με τους επίσης γνωστούς πολεμοχαρείς κατοίκους. Ο Καίσαρας έχει κατατροπώσει ολόκληρη τη Γαλατία, εκτός από ένα μικρό χωριό (ξέρετε ποιο...). Οι κάτοικοί του αρνούνται να υποταχθούν στα ρωμαϊκά στρατεύματα και ο πεισματωμένος Καίσαρας έχει στείλει στρατεύματα έξω από το χωριό, για να εμποδίσει την έξοδο στους κατοίκους.

Οι γνωστοί Αστερίξ και Οβελίξ δεν σηκώνουν ανάλογες συμπεριφορές και αποφασίζουν να βγουν έξω από το χωριό και να δείξουν στον Καίσαρα ότι μπορούν να κάνουν ότι θέλουν και όποτε θέλουν. Οταν το καταφέρνουν αυτό, έρχεται ο επόμενος άθλος: πρέπει να ελευθερώσουν τους συντρόφους τους και να ξυλοφορτώσουν τους υπόλοιπους ρωμαίους... Η μεγάλη επιτυχία της σειράς οφείλεται στη συγκέντρωση πολλών καλών στοιχείων: στο γαλατικό ταμπεραμέντο, την πάταξη του εγωιστή αυτοκράτορα, στους ρωμαίους που δείχνουν να διψούν για σφαλιάρες, στα εκπληκτικά ταξίδια στον αρχαίο κόσμο και βέβαια στο γνωστό χιούμορ της σειράς. Αυτά τα στοιχεία χρησιμοποίησε και η Infogrames, εμπλουτίζοντάς τα με το interactive στοιχείο, που είναι αδύνατον, όπως καταλαβαίνετε, να υπάρξει στα κόμικς. Εχετε τη δυνατότητα να διαλέξετε ανάμεσα στον Αστερίξ ή τον Οβελίξ -στη μέθοδο ενός παίκτη. Ο καθένας έχει τα δικά του χαρακτηριστικά, που όπως καταλαβαίνετε αφορούν την ευκινησία. Η μέθοδος για



δύο παίκτες είναι πολύ διασκεδαστική, εξάλλου η συνεργασία ανάμεσα στους δύο χαρακτήρες προκαλεί ανεπανάληπτα σκηνικά. Στη διαδρομή θα βρείτε bonus, τα οποία καλείστε να συγκεντρώσετε, έτσι ώστε να συμπληρώσετε στο τέλος μεγάλη βαθμολογία. Ορισμένες πίστες πρέπει να τις περάσετε σε συγκεκριμένο χρόνο, αλλιώς χάνετε τη ζωή σας. Τα γραφικά δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο αλλά είναι αρκετά καλά για την RPG κατηγορία. Ο ήχος είναι επίσης χαρακτηριστικός, τύπου "coin-up" μηχανής. Ο χειρισμός είναι απλούστατος και ρυθμίζεται από joystick ή πληκτρολόγιο. Μπορείτε εάν θέλετε να κάνετε τις δικές σας ρυθμίσεις στα πλήκτρα. Υπάρχει επιλογή ανάμεσα σε εύκολο, κανονικό και δύσκολο παιχνίδι, ρύθμιση για το μέγεθος της οθόνης, ενεργοποίηση ή απενεργοποίηση της μουσικής και των εφέ.

Δεν υπάρχει επιλογή σωσίματος, αλλά κάθε πίστα έχει τον δικό της κωδικό, τον οποίο μπορείτε να γράφετε στην ένδειξη Password, κάθε φορά που ανοίγετε το παιχνίδι. Λοιπόν τι λέτε, θα δείρουμε Ρωμαίους;





GAME REVIEW

Lucky Luke

της Μαρίας Χρυσοχού

HOUSE: Infogrames

FORMAT: DOS-Windows CD-ROM

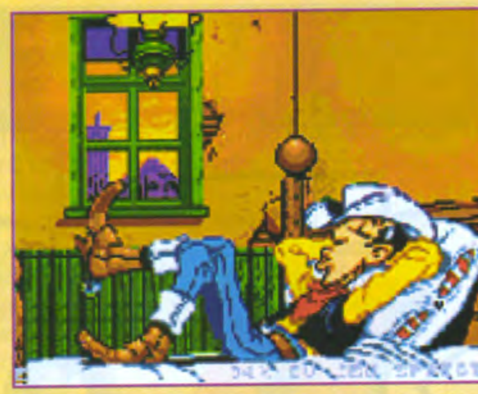
REQUIREMENTS: 486/66, 8 MB RAM, VGA

ΔΙΑΘΕΣΗ: ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Είναι ένας φτωχός και μόνος καουμπόι...

ΓΡΑΦΙΚΑ...........70%
ΗΧΟΣ..................68%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......70%
ΑΝΤΟΧΗ............70%
ΓΕΝΙΚΑ: 69%





Και πότε κάθισαν φρόνιμοι οι Ντάλτονς; Μα φυσικά ποτέ! Γι' αυτό γεννήθηκε ο Λούκι Λουκ, για να επαναφέρει την τάξη στην αταξία που δημιουργούν οι Ντάλτονς! Οπως συνήθως λοιπόν, οι Ντάλτονς δραπέτευσαν. Επακόλουθο μιας τέτοιας είδησης είναι συνήθως το κλειδαμπάρωμα σε πόρτες, η ακύρωση ταχυδρομικών δρομολογίων και η μέθη μέχρι πώσης των τραπεζικών υπαλλήλων!

Η Infogrames ξεσήκωσε τον Λούκι Λουκ σε κυνηγιτό των Ντάλτονς και τι αντίρρηση μπορεί να φέρει ο ψηφιοποιημένος ήρωας; Καμία, μέχρι να δει τα πέντε αδέρφια στα σίδερα! Για να τα βγάλει πέρα λοιπόν θα χρειαστεί να ξεπεράσει σε πανουργία τους ινδιάνους, να τρέχει γρηγορότερα από πούμα και πάνω απ' όλα να πυροβολεί γρηγορότερα κι από τη σκιά του! Οι κίνδυνοι που έχει να αντιμετωπίσει ο Λούκι Λουκ είναι πολλοί, καθώς πρέπει να διασχίσει τη Δύση για να ανακαλύψει τα ίχνη από τους δραπέτες. Διαθέτει σφαίρες και δυναμίτη, που θα τον γλιτώσουν από τις παγίδες και τις ενέδρες. Σε ορισμένες πίστες υπάρχει κρυμμένο το γράμμα "Β", που αν βρει, κερδίζει πρόσβαση σε επίπεδα με bonus. Τέτοια επίπεδα είναι η λοταρία, η σκοποβολή με μπουκάλια και ο αγώνας πάλης. Θα χρειαστεί ακόμα να τον βοηθήσετε να καθοδηγήσει το άλογό του, να περάσει ένα ποτάμι με κανό και να ξεφύγει από έναν ανεμοστρόβιλο. Το παιχνίδι είναι κλασικό RPG και από πολλές απόψεις θυμίζει την εποχή που ταΐζαμε τα μηχανήματα κατοστάρικα! Τα γραφικά του είναι πολύ καλά και η ατμόσφαιρα του Far West έχει αποδοθεί με πιστότητα. Υπάρχει δυνατότητα να παρακολουθούμε τις επιδόσεις του ήρωα, ρίχνοντας μία ματιά στο αριστερό επάνω μέρος της οθόνης όπου βλέπουμε πόσες σφαίρες και δυναμίτες έχει μαζί του. Διασκεδαστικό στοιχείο είναι το ότι κάθε φορά που του τελειώνουν οι σφαίρες (που ορίζονται από συγκεκριμένο πλήκτρο) παρατάει το πιστόλι και ρίχνει... γροθιές. Ο χειρισμός ρυθμίζεται από το πληκτρολόγιο ή από joystick. Οι ενέργειες που διαθέτει ο Λούκι Λουκ είναι: πυροβολισμός, άλμα, τοποθέτηση δυναμίτη, σκαρφάλωμα, συλλογή αντικειμένων, μετακίνηση αντικειμένων με το πόδι. Μπορείτε να αλλάξετε τα δεδομένα πλήκτρα με αυτά της αρεσκείας σας. Ο συνδυασμός ορισμένων πλήκτρων δίνει επιπλέον ενέργειες, όπως τρέξιμο και μεγάλο άλμα. Μπορείτε ακόμα να ρυθμίσετε την ευκολία του παιχνιδιού, έχοντας δυνατότητα ανάμεσα σε εύκολο και δύσκολο. Αλλες ρυθμίσεις που μπορείτε να κάνετε: αυξομείωση του μεγέθους της οθόνης, ενεργοποίηση και απενεργοποίηση των εφέ και της μουσικής. Το μενού επιλογών βρίσκεται στην μπάρα, στο κάτω μέρος του πλαισίου και έτσι μπορείτε με ένα απλό πάτημα να κάνετε τις ρυθμίσεις σας ακόμα και στο μέσον του παιχνιδιού. Η μέθοδος είναι για έναν παίκτη, πράγμα που επιβεβαιώνει το στιχάκι "είμαι ένας φτωχός και μόνος καουμπόι...". Μαζέψτε νομίσματα, κλειδιά, σωλήνες, ξύλα, σπασμένα τοτέμ, νιτρογλυκερίνη, χρυσάφι, παρτιτούρες, bonus και μην ξεχνάτε τον αντικειμενικό σας σκοπό: τους Ντάλτονς...





SOFTWARE REVIEW

της Μαρίας Χρυσοχού

RAYMAN

Το Rayman είναι ο καινούριος εκπαιδευτικός τίτλος της εταιρείας Ubisoft, που αποτελείται από τρία ανεξάρτητα cds: Rayman, για παιδιά ηλικίας 6-7 ετών, Rayman για ηλικίες 8-9 και Rayman για ηλικίες 10-11. Πρόκειται για ένα καλοστημένο εκπαιδευτικό παιχνίδι, που ξεφεύγει από την αυστηρή εκμάθηση, μετατρέποντας τη γνώση σε παιχνίδι. Περιέχει βασικά θέματα που διδάσκονται στο σχολείο, στις τάξεις Α'-Ε' Δημοτικού και σκοπός του είναι να εξασκήσει με ευχάριστο τρόπο, όσα έμαθαν τα παιδιά κατά τη διάρκεια του μαθήματος στην τάξη. Το Rayman είναι βέβαια μία γαλλική παραγωγή, η οποία κυκλοφορεί στην Ελλάδα μεταγλωττισμένη από την ελληνική εταιρεία Microstar, που έχει πραγματικά κάνει αξιόλογη δουλειά. Ποιός είναι όμως ο Rayman και τι συμβαίνει στον κόσμο του;

Ο Κόσμος του Rayman

Στον κόσμο του Rayman, τα πάντα είναι χαρούμενα. Ο ήλιος τον πλημμυρίζει, τα ποτάμια τραγουδούν και κάπως έτσι οι μέρες κυλούν ευτυχισμένες. Ο φύλακας αυτής της ισορροπίας, ένας ισχυρός μάγος, κατέγραψε όλα τα πολύτιμα μυστικά της γνώσης και της σοφίας μέσα σε ένα βιβλίο, που φυλάει σαν θησαυρό. Κάποιο απόγευμα εμφανίζεται ο κύριος Μοχθηρός, που καταστρέφει τα πάντα στο πέρασμά του, με σκοπό να κλέψει το πολύτιμο βιβλίο. Ο μάγος και η νεράιδα Μπετίλα προσπαθούν να τον εμποδίσουν αλλά δεν τα καταφέρνουν. Ετσι χάθηκε το βιβλίο της ισορροπίας και μαζί του η ισορροπία ολόκληρου του κόσμου, που βρίσκεται πλέον σε κίνδυνο. Ο μόνος που μπορεί να τους βοηθήσει να πάρουν πίσω το κλεμμένο βιβλίο είναι ο Rayman, που τους έχει ήδη βοηθήσει πολλές φορές στο παρελθόν. Ο Rayman δέχεται τη δύσκολη αποστολή: θα πρέπει να πάρει πίσω τη χαμένη γνώση απαντώντας σε όλες τις ερωτήσεις που θα του γίνουν στο δρόμο του. Μετά από κάθε δοκιμασία που περνά με επιτυχία, ο Rayman θα αποκτά από ένα κομμάτι της περγαμηνής που περιέχει το σχέδιο για να φτάσει στο κρησφύγετο του κυρίου Μοχθηρού.



Οταν καταφέρει να ολοκληρώσει το σχέδιο, θα αντιμετωπίσει μία τελική δοκιμασία, που θα του επιτρέψει να φτάσει στο βιβλίο της γνώσης, μέσα στο κρησφύγετο του ληστή. Το παιχνίδι ξεκινά με τον Rayman να δοκιμάζει τις δυνάμεις του στον κήπο της νεράιδας Μπετίλα. Η Μπετίλα θα του δείξει πως να πηδά -μικρό, μεγάλο άλμα- πως να χρησιμοποιεί τη γροθιά του, πως να χρησιμοποιεί το άλμα αεροπλανάκι, πως να έρπει, να χρησιμοποιεί τον πύραυλο και να αναγνωρίζει τους ήχους. Αυτές οι κινήσεις θα χρειαστούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού στον Rayman, εφόσον θα πρέπει να ταξιδέψει σε επικίνδυνα



σημεία για να βρει το βιβλίο. Η εξάσκηση κάθε κίνησης γίνεται σε ειδική πίστα, όπου ο Rayman μαθαίνει την τέλεια χρήση της. Μόλις είναι έτοιμος, πηγαίνει στα γαλάζια όρη, όπου αρχίζει η περιπέτεια. Το παιχνίδι αποτελείται από δώδεκα πίστες, εξίσου κατανεμημένες μεταξύ ασκήσεων αριθμητικής και ανάγνωσης. Για να φτάσει ο Rayman στο τέλος του παιχνιδιού, πρέπει να τις αντιμετωπίσει όλες αποτελεσματικά.

Κάθε πίστα έχει πέντε επίπεδα. Από τη στιγμή που περνάτε τα δύο πρώτα επίπεδα, ξεκινά η αυτόματη αποθήκευση. Το ίδιο ισχύει αν ολοκληρωθούν το τρίτο και τέταρτο επίπεδο. Μετά το τέταρτο επίπεδο, ανοίγουν νέοι δρόμοι, προς νέες πίστες. Η διαδρομή του Rayman μέσα στον κόσμο θα περάσει από τα εξής σημεία

Βραχώδης δρόμος: Τα γαλάζια όρη



είναι γεμάτα από βαθείς γκρεμούς. Ο Rayman πρέπει να ξεπεράσει τα εμπόδια, επιλέγοντας το σωστό νούμερο, πηδώντας με επιτυχία επάνω στις κινούμενες πέτρες και χρησιμοποιώντας καλά τη... γροθιά του. Η πίστα ασχολείται αποκλειστικά με την ανάγνωση των αριθμών.

Ο ήχος των Δαχτυλιδιών: Εδώ ο Rayman βρίσκεται μέσα στις επικίνδυνες, σκοτεινές σπηλιές. Πρέπει να ακούει με προσοχή τις λέξεις που υπαγορεύει ο μάγος, και να διαλέγει να κρεμαστεί στο δαχτυλίδι, που έχει τη λέξη που άκουσε. Εδώ έχουμε ολική αναγνώριση λέξεων και ζητείται να αναγνωριστεί η λέξη που ακούσαμε σε σχέση με δύο γραμμένες.

Χαμηλές πτήσεις στις λιχουδιές: Πετώντας πάνω από λαχταριστά γλυκά ο Rayman πρέπει να αναλύσει ψηφία και αριθμούς (να αναγνωριστούν δηλαδή μονάδες, δεκάδες και εκατοντάδες).

Ο βάλτος με τα νούφαρα: Οι βάλτοι της ζούγκλας είναι πλημμυρισμένοι από νούφαρα και φρουτοκούνιες. Για να μπορέσει ο Rayman να βρει το δρόμο του, πρέπει να μετράει συνέχεια, για να βρει τις προσθέσεις και τις αφαιρέσεις που θα τον καθοδηγήσουν σε αυτό το φυσικό λαβύρινθο. Με αυτή την πίστα τα παιδιά εξασκούν απλές αριθμητικές πράξεις, όπως πρόσθεση και αφαίρεση.

Οι γόμες που χοροπηδούν: Σε αυτή την πίστα ο Rayman βαδίζει επάνω σε αριθμούς, κάθε βήμα όμως πρέπει να γίνεται στον επόμενο αύξοντα αριθμό. Π.χ. 79-80-82-85 κ.λ.π. Μόνο έτσι θα κατορθώσει ο Rayman να βρει το δρόμο του και να συνεχίσει το περιπετειώδες



ταξίδι του.

Ο λαβύρινθος στα χαλάσματα: Τεράστιες στρογγυλές πέτρες κλείνουν τα περάσματα. Ο Rayman πρέπει να χρησιμοποιήσει την γροθιά του για να τις διαλύσει. Τα σωστά περάσματα όμως είναι αυτά που έχουν λέξεις, σχετικές με την αποστολή του. Η πίστα βοηθάει στη σωστή ανάγνωση και κατανόηση των λέξεων.

Η συμφωνία των πατινέρ: Ο Rayman βρίσκεται σε παγωμένες πίστες. Πρέπει να ανασυνθέτει τις λέξεις χρησιμοποιώντας το σωστό γράμμα. Αυτή η άσκηση βοηθάει στην ανάλυση των λέξεων.

Οι ηλεκτρικές σπηλιές: Ενώ ο Rayman πετάει στην ηλεκτρική σπηλιά πρέπει να προσγειώνεται σε πλατφόρμες που δίνουν την απάντηση στις ερωτήσεις που ακούει. Ασκηση για την αρίθμηση και τον πολλαπλασιασμό.

Ο αναρριχώμενος σπόρος: Ο Rayman γίνεται κηπουρός, σπέρνοντας τα λουλούδια που διαθέτει κατά αλφαβητική σειρά.

Η πίστα των κρουστών: Τώρα βρίσκεται στον κόσμο της μουσικής. Για να φύγει από εκεί πρέπει να αναγνωρίζει σωστά μεγαλύτερους ή μικρότερους συγκρινόμενους αριθμούς.

Το κυνήγι της λιχουδιάς: Ο Rayman έχει έναν επικίνδυνο σωσία. Για να τα βγάλει πέρα, πρέπει να επιλέγει τις λέξεις, γραμμένες σωστά.

Εξάσκηση στην ορθογραφία.: Ο χειρισμός γίνεται από το πληκτρολόγιο και είναι απλός και διασκεδαστικός. Τα γραφικά του τίτλου είναι πολύ προσεγμένα και γεμάτα έντονα χρώματα, κατάλληλα να τραβούν την προσοχή των μικρών παιδιών. Ο ήχος χρωστάει πάρα πολλά στη μεταγλώττιση της Microstar. Κάθε ηλικία μπορεί να διαλέξει το cd που της ταιριάζει, αντιμετωπίζοντας προβλήματα της δικής της κλάσης.

Για το τέλος κράτησα το εξής συμπέρασμα: εμείς όταν ήμασταν μικρά, δεν είχαμε τέτοια παιχνίδια...





ΤΙΤΛΟΣ:
Ρέιμαν Τζούνιορ (Τεύχη Α,Β,Γ)

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ:
UBISOFT-MICROSTAR

ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:
486, 4x CD-ROM, SVGA, WINDOWS, Κάρτα ήχου

ΔΙΑΤΕΘΗΚΕ ΑΠΟ:
MICROSTAR

SOFTWARE REVIEW

της Μαρίας Χρυσοχού

TriplePlay Plus

Θέλετε να εξασκήσετε τις δυνάμεις σας στην αγγλική γλώσσα; Εάν ναι, τότε υπάρχει ένας τίτλος ειδικά για αυτή τη χρήση: το TriplePlay Plus English! Πρόκειται για τον νέο τίτλο της εταιρείας Syracuse Language Systems, που σκοπό έχει να εξασκήσει τους αρχάριους σπουδαστές της αγγλικής γλώσσας, αλλά και να τους προσφέρει διασκέδαση. Ο τίτλος είναι ειδικά μελετημένος, ώστε σε αργή και κατανοητή ομιλία να απαγγέλλει ερωτήσεις και λεζάντες. Ετσι οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να εξασκήσουν την ακουστική ικανότητα και προφορά τους, ενώ παράλληλα διαβάζουν και επιλέγουν λέξεις, νούμερα κ.α. Για να καταλάβετε τι εννοούμε δεν έχετε παρά να διαβάσετε τη μικρή περιγραφή που ακολουθεί.

Παιχνίδια στα Αγγλικά

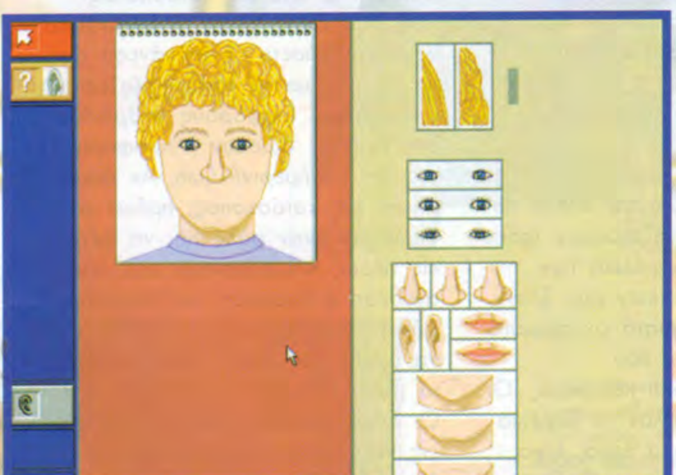
Πριν ξεκινήσει ο τίτλος ορίζετε με ποια μέθοδο θα συνεχίσετε: παιχνίδια που διδάσκουν την ακουστική ικανότητα, παιχνίδια που διδάσκουν το διάβασμα και παιχνίδια που διδάσκουν προφορά. Η επιλογή δεν είναι οριστική, μπορείτε οποιαδήποτε στιγμή να αλλάξετε μέθοδο. Αφού γίνει αυτό, επιλέγετε ένα από τα θέματα της αρεσκείας σας: τρόφιμα, αριθμοί, σπίτι και γραφείο, μέρη και συγκοινωνίες, άνθρωποι και ρούχα, δραστηριότητες. Κάθε θέμα διαθέτει διαφορετικά παιχνίδια, που σκοπό έχουν να αυξήσουν το λεξιλόγιό σας, τη μνήμη σας, την παρατηρητικότητά σας, την ετοιμότητά σας κ.λ.π. Πρέπει επίσης να προσθέσουμε ότι, ορισμένα παιχνίδια παίζονται με δύο παίκτες, προτρέποντας έτσι την άμιλλα, εκτός από την εκπαιδευτική τους σκοπιμότητα. Τα παιχνίδια που διαθέτονται συνολικά χωρίζονται στις εξής κατηγορίες *Συγκέντρωση:* Παιχνίδι οπτικής μνήμης, στο οποίο βλέπετε και απομνημονεύετε αντικείμενα, αφού πρώτα εξετάσετε το λεξιλόγιό τους. Επειτα τα αντικείμενα θα εξαφανιστούν και θα σας ζητηθεί να τα θυμηθείτε. *Μνημομανία:* Μοιάζει κάπως με τα παιχνίδια συγκέντρωσης, μόνο που εδώ πρέπει να ανακατατάξετε τα αντικείμενα με τη σειρά που σας υποδεικνύει ο υπολογιστής. *Bingo:* Το παιχνίδι είναι ήδη δημοφιλές. Εδώ θα χρειαστεί να αναγνωρίζετε αντικείμενα στον πίνακα του Bingo, ενώ αυτά θα ακούγονται σε τυχαία σειρά. Κάθε φορά που αντιστοιχείτε σωστά ένα αντικείμενο του πίνακα με τη λέξη που ακούσατε, θα σημειώνεται το αντικείμενο με κύκλο. Εάν συμπληρώσετε μία οριζόντια, κάθετη ή διαγώνια γραμμή, κάνετε BINGO! Διδάσκει: ουσιαστικά και φράσεις με ουσιαστικά. *Square Off:* Ο σκοπός αυτού του δημοφιλούς παιχνιδιού στρατηγικής είναι να συμπληρώσετε περισσότερα τετράγωνα από τον αντίπαλό σας, αναγνωρίζοντας σωστά τα αντικείμενα στην οθόνη. Ο αντίπαλός σας μπορεί να είναι κάποιος άλλος παίκτης ή ο υπολογιστής. Ουσιαστικά εξετάζει το λεξιλόγιο που αποκτήθηκε με το BINGO και τη μνημομανία. *Ταίριασμα:* Πρόκειται για παιχνίδι μνήμης, στο οποίο πρέπει να ταιριάξετε κάρτες για να φτιάξετε ζευγάρια. Διδάσκει ουσιαστικά και εμπρόθετες



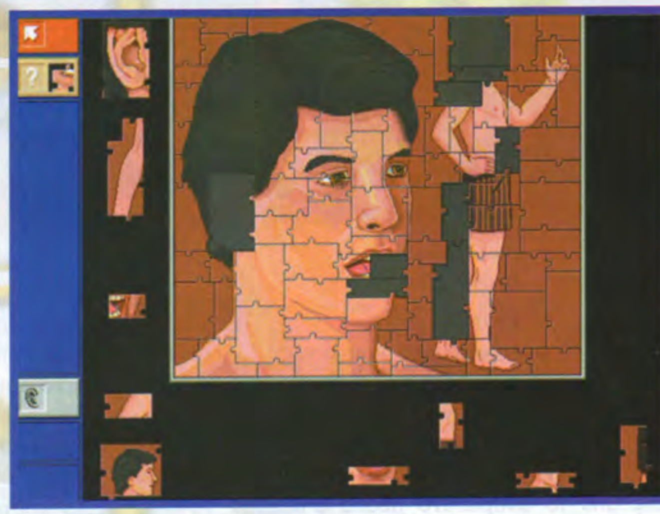




προτάσεις.
Ο χάρτης της πόλης: Σε αυτό το παιχνίδι πρέπει να βρείτε διάφορες τοποθεσίες στην πόλη, είτε ακούγοντας το όνομά τους είτε έχοντας συγκεκριμένες οδηγίες. Διδάσκει: τοποθεσίες (επωνυμίες τοποθεσιών) και γραμματική, απαραίτητη για τη ζήτηση πληροφοριών στο δρόμο. *Ο σκιτσογράφος:* Σε αυτό το παιχνίδι προσπαθείτε να ζωγραφίσετε ένα πρόσωπο από μνήμης. Διδάσκει λεξιλόγιο σχετικό με την περιγραφή προσώπου.
Επιτραπέζιο παιχνίδι: Το παιχνίδι διδάσκει τα μέρη του σώματος και του προσώπου, με τη μορφή παζλ.
Οικογενειακό δέντρο: Εδώ παρουσιάζονται τρεις γενεές συγγενών, και ο χρήστης πρέπει να αναγνωρίσει την ιδιότητά τους. *Πήδα!* Στο παιχνίδι αυτό περιγράφονται δραστηριότητες γύρω από τα άλματα. Εκτός από λεξιλόγιο εξασκεί επιπλέον τους χρόνους της



γραμματικής. *Στη δουλειά:* Εδώ έχουμε τέσσερις κατηγορίες επαγγελμάτων. Επιλέγοντας κάθε μία κατά σειρά θα παίξετε και ανάλογο παιχνίδι. *Στο σπίτι:* Ζητούμενο είναι να αναγνωρίσετε διαφορετικές δραστηριότητες που γίνονται μέσα σε ένα σπίτι.
Τι τρόφιμα είναι; Ενα παιχνίδι Bingo, στο οποίο επιλέγετε τα τρόφιμα, με την βοήθεια περιγραφής τους και όχι ονομασίας τους. *Τι αριθμός είναι;* Σε αυτό το παιχνίδι ακούτε ένα νούμερο, το οποίο κατόπιν πρέπει να γράψετε. Τα νούμερα μερικές φορές είναι πολύπλοκα, γι' αυτό πρέπει να προσέχετε την απαγγελία. *Τι είναι;* Εδώ γίνεται αναγνώριση αντικειμένων που βρίσκονται μέσα στο σπίτι. Πλούσιο λεξιλόγιο! *Που είναι;* Παίζεται με τον ίδιο περίπου τρόπο που παίζεται και το παιχνίδι "Ο Χάρτης της χώρας". Δίνεται μία σειρά στοιχείων η οποία βοηθά στην αναγνώριση της χώρας. *Ποιός είναι:* Πρέπει να αναγνωρίσετε ποιοί είναι ποιοί, σύμφωνα με τις περιγραφές που δίνονται. *Πότε είναι:* Εδώ συναντάτε έναν άνθρωπο με φορτωμένο πρόγραμμα. Σύμφωνα με το πρόγραμμά του, θα σας ζητηθεί να βρείτε τι μέρα είναι.
Συνομιλίες: Το παιχνίδι χρησιμοποιεί μία μικρή ιστορία, που έχει σχέση με βασικές δραστηριότητες της καθημερινότητας: πηγαίνοντας για ψώνια, παραγγέλλοντας φαγητό, ταξιδεύοντας κ.λ.π. Πρέπει στο τέλος να τοποθετήσετε τους σωστούς διαλόγους στα σωστά παράθυρα. Οπως μπορείτε να δείτε στις εικόνες του review, τα γραφικά είναι πολύ προσεγμένα, - αναμενόμενο και απαραίτητο σε έναν τίτλο, που βασίζεται στις εικόνες, για την διδαχή της αγγλικής γλώσσας. Ο τίτλος χρησιμοποιεί καθαρές και σαφείς εκφράσεις για να



περιγράψει τα ζητούμενα του κάθε παιχνιδιού, γεγονός που όπως είπαμε παραπάνω συντελεί στην εξοικείωση με την γλώσσα. Πρέπει ακόμα να πούμε, ότι σε περίπτωση λάθους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όπως π.χ. μία λάνθασμένη απάντηση, ο χρήστης δεν χάνει την πίστα, εφόσον η ερώτηση επαναλαμβάνεται ή απλώς την παρακάμπτει ο υπολογιστής. Αυτό συμβαίνει γιατί το παιχνίδι έχει σαν σκοπό να εξασκήσει τις γνώσεις του παίκτη και όχι να τιμωρήσει την άγνοιά του. Το αποτέλεσμα είναι ικανοποιητικό: ο χρήστης επιδιώκει να επαναλάβει την άσκηση μέχρι να καταφέρει BINGO ή να ακούσει τον ήχο συγχαρητηρίων, από τον υπολογιστή του. Οπως καταλαβαίνετε το περιεχόμενο του τίτλου έχει διάρκεια και προσφέρει συνεχή ενασχόληση, εφόσον ο χρήστης θα μπορεί να ασχολείται καιρό μαζί του: όσο καιρό χρειάζεται για να μάθει τις ιδιαίτερες λεπτομέρειες της καθημερινότητας...

ΤΙΤΛΟΣ:
Triple Play Plus!

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ:
Syracuse Language Systems

ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:
386/DX, 4MB RAM, WINDOWS, VGA, Microphone

ΔΙΑΤΕΘΗΚΕ ΑΠΟ:
CD-MEDIA



Πρόσκληση σε κάστρο...

Καλώς ήρθατε στη μικρή περιήγησή μας στον μεσαίωνα. Παραδώστε το άλογό σας, αφήστε το όπλο σας, δηλώστε τις ειρηνικές σας διαθέσεις και περιηγηθείτε μαζί μας στην καθημερινότητα ενός κάστρου...

της Μαρίας Χρυσοχού

Τα κάστρα είναι οικοδομήματα που όπως αντιλαμβάνεστε, ανήκουν στις ανάγκες κάποιας άλλης εποχής. Παρ' όλα αυτά, η αίγλη τους δεν έχει σβήσει ούτε από το ανθρώπινο μυαλό ούτε από την αρχιτεκτονική. Κι αυτό γιατί υπάρχουν αρκετά από αυτά, σε όλες τις γωνιές του κόσμου, είτε σαν απομεινάρια, είτε καλοδιατηρημένα, είτε σε μοντέρνες ανακατασκευές. Πέρα όμως από την έμπρακτη απόδειξη της ύπαρξής τους, τα κάστρα συνεχίζουν να δίνουν "τροφή" στη δημιουργία σκηνικών για ταινίες αλλά και pc games! Εχετε αναρωτηθεί πόσοι τίτλοι τα έχουν χρησιμοποιήσει για τη διάνθιση του σεναρίου τους; Ας σας θυμίσουμε μερικούς: Defender of the Crown, Castlevania, Rampart, Joan of the Ark, Eye of the Beholder, King's Quest, Daggerfall, Pilgrim, Conquest of Camelot, Heroes Quest, Seven Kingdoms, Settlers, Civilisation, The Crystal, Indiana Jones: the last crusade, Robin Hood, Chuts & Ghosts, Chronicles of the Sword, The Sword of Sodan... θέλετε κι άλλα; Οσοι λοιπόν ασχολούνται με τα pc games, μπαινοβγαίνουν συχνότερα μέσα σε ένα κάστρο απ' ότι στην... Ακρόπολη. Στο θέμα που ακολουθεί, ένα κάστρο-μοντέλο των συνηθέστερων του μεσαίωνα, μας ανοίγει τις πύλες του. Ας δούμε λοιπόν πώς ζουσε ο κόσμος σε ένα κάστρο, σε καιρό ειρήνης, πριν δηλαδή χτυπηθεί από τα εχθρικά πυρά και τα μυστήρια του σεναρίου...

Η αρχή του τέλους

Το **1494** σηματοδότησε την αρχή του τέλους για τα κάστρα, που μέχρι τότε θεωρούνταν τα ασφαλέστερα αμυντικά κτίσματα. Κι αυτό γιατί, ο Βασιλιάς της Γαλλίας, Κάρολος ο 8ος, αργά και μεθοδικά κατατρόπωνε το ένα κάστρο μετά το άλλο...
Η ανάγκη για τη δημιουργία των κάστρων, ξεκίνησε από την εποχή που οι αρχαίες πόλεις αναζητούσαν τρόπο για τη μεγαλύτερη ασφάλεια των αγαθών και των κατοίκων της. Στην αρχή, υπήρχαν ξεχωριστά οχυρώματα από την κυρίως πόλη, που προστάτευαν αγαθά και κατοίκους. Οι Βυζαντινοί όμως, έβαλαν τα θεμέλια για πλήρη οχυρωματικά έργα, λίγο αργότερα ακολούθησαν οι Αραβες και αρκετά αργότερα οι Δυτικοευρωπαίοι, οι οποίοι μετά τις Σταυροφορίες συγκέντρωσαν περιουσίες που ήθελαν να διαφυλάξουν. Σε αυτό το αφιέρωμα, θα δούμε ορισμένα σημεία του κάστρου που σπάνια συναντούμε στις game-περιηγήσεις μας (εκτός κι άν έχουμε ήδη επισκεφτεί κάποιο).

Εξερευνώντας κάστρα

Τις πολύ αναλυτικές φωτογραφίες και τις λεπτομερείς πληροφορίες, πήραμε από έναν πολύ καλό τίτλο, -που ήδη κυκλοφορεί- το **Castle Explorer.**
Το **Castle Explorer** είναι μία συναρπαστική περιπέτεια που εκτυλίσσεται σε ένα μεσαιωνικό κάστρο του 14ου αι. Η περιήγηση μέσα στο κάστρο γίνεται με δύο τρόπους: είτε ως απλός επισκέπτης, είτε ως κατάσκοπος! Σαν επισκέπτης έχετε τη δυνατότητα να εξερευνήσετε με την άνεσή σας το κάστρο και τα εδάφη του και να συναντήσετε διάφορους ανθρώπους που θα σας δώσουν πληροφορίες για την καθημερινή ζωή. Αν όμως μπείτε ως κατάσκοπος, πρέπει να διαλέξετε έναν ρόλο και να φέρετε εις πέρας την αποστολή που σας ανέθεσε ο Βασιλιάς σας! Δηλαδή να μάθετε για τη ζωή στο κάστρο και να βρείτε τον χάρτη που δείχνει τη μυστική δίοδο του ηγεμόνα.
Οι ρόλοι που μπορείτε να επιλέξετε ως κατάσκοποι, είναι του ιππότη ή της υπηρέτριας.
Ο καθένας μπορεί να κινηθεί σε διαφορετικά μέρη και να μάθει διαφορετικές πληροφορίες αρκεί να μην τον καταλάβουν. Ειδάλλως θα έχει να αντιμετωπίσει την ποινή των κατασκόπων... Δεν χρειάζεται να πούμε πόσο διασκεδαστικός και ενδιαφέρον είναι ο τίτλος, το παραπάνω κείμενο αλλά και οι εικόνες που ακολουθούν το αποδεικνύουν και με το παραπάνω... ■

Τον τίτλο βρήκαμε στα καταστήματα Παπασωτηρίου, τηλ.: 3809821









Τα διαμερίσματα του ηγεμόνα

Μεγάλη αίθουσα

Ηταν το μεγαλύτερο δωμάτιο ενός κάστρου, κατάλληλο για μεγαλοπρεπείς και πολυάριθμες γιορτές. Χρησιμοποιόταν ακόμα για επίσημες τελετές όπως π.χ. η τελετή χρίσματος ιπποτών.



Λιακωτό

Το διαμέρισμα του Ηγεμόνα, ονομαζόταν Λιακωτό. Μέσα σε αυτό το δωμάτιο, ο ηγεμόνας και η γυναίκα του αποσύρονταν στο τέλος κάθε ημέρας. Η διακόσμηση του δωματίου ήταν λιτή: το κρεβάτι (που αποτελούσε το πολυτιμότερο απόκτημα του ηγεμόνα), ξύλινα μπαούλα για τη φύλαξη αντικειμένων και ρούχων και δύο καρέκλες.





Κελάρια

Τα δωμάτια και οι αποθηκευτικοί χώροι που βρίσκονταν κάτω από τη μεγάλη αίθουσα, ήταν μεν μεγάλης ασφάλειας αλλά δυστυχώς άβολοι και στενόχωροι. Εκεί συσσώρευαν πολύτιμα αγαθά όπως μπαχαρικά και εισαγόμενα κρασιά. Στα υπόγεια των αποθηκών, βρίσκονταν τα μπουντρούμια και οι αίθουσες βασανιστηρίων, σημεία του κάστρου που επισκεπτόταν όποιος δεν είχε την τύχη με το μέρος του!



Κουζίνες

Την εποχή του Μεσαίωνα, οι τροφές κατασκευάζονταν ψητές σε φούρνους ή εστίες. Η χρήση φωτιάς μπορούσε πολλές φορές να προκαλέσει ατυχήματα, κι αυτός είναι ένας λόγος που η κουζίνα ήταν απομακρυσμένη από τα υπόλοιπα δωμάτια. Οι κουζίνες ήταν τεράστιες: ορισμένα κάστρα είχαν δυνατότητα να ψήνουν τρία βόδια ταυτόχρονα.





Οι χώροι κατασκευών







Κεντρικός Πύργος

Στον κεντρικό πύργο ήταν συγκεντρωμένο το μεγαλύτερο μέρος των κατοικιών (καθώς και του ηγεμόνα). Επιπλέον, στον κεντρικό πύργο στεγάζονταν ορισμένα εργαστήρια, που όμως σαν προϋπόθεση είχαν να μην προκαλούν θόρυβο. Παρ' όλα αυτά, οι καταστηματάρχες που διαλαλούσαν τα εμπορεύματά τους, στα καταστήματα έξω από το κτίσμα, προκαλούσαν εκκωφαντικό θόρυβο.



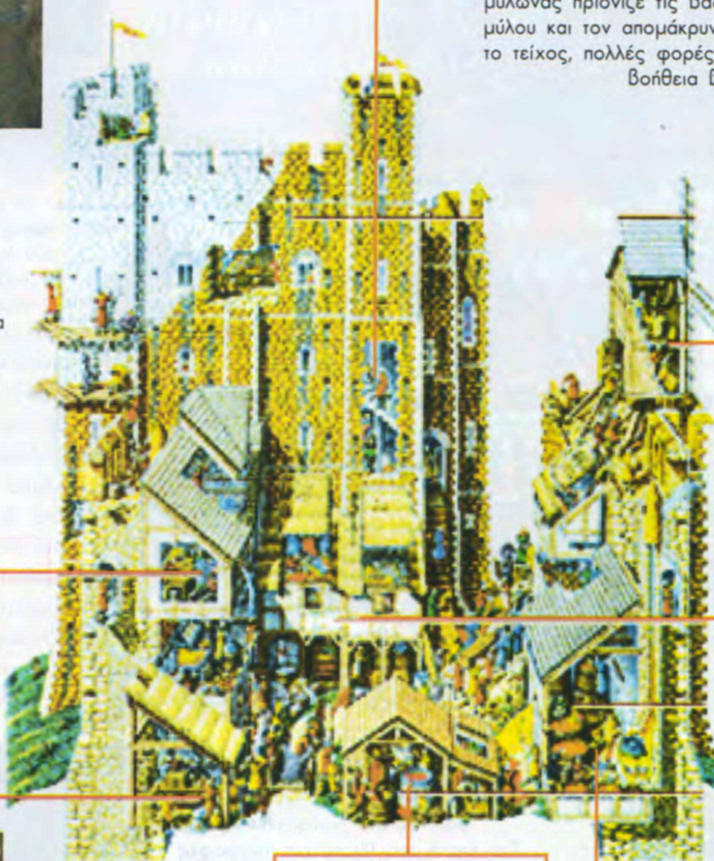


Ανεμόμυλος

Οι ανεμόμυλοι ανακαλύφθηκαν στα μέσα του 12ου αι. -όλοι οι προηγούμενοι κινούνταν με νερό. Λόγω της χρήσης του ανέμου, οι μύλοι αυτοί κατασκευάζονταν σε ύψωμα. Σε περίπτωση λοιπόν πολέμου, ο μυλωνάς πριόνιζε τις βάσεις του μύλου και τον απομάκρυνε από το τείχος, πολλές φορές με τη βοήθεια βοδιών.

Οπλοτεχνουργείο

Μπορείτε να φανταστείτε πόσο ακριβή ήταν μία πανοπλία;
Οσο ένα μικρό αυτοκίνητο σήμερα! Ηταν όμως ένα από τα απαραίτητα εξαρτήματα εκείνης της πολεμοχαρούς εποχής, το ίδιο και τα όπλα, τα οποία ποτέ δεν αχρηστεύονταν αλλά για οικονομία επισκευάζονταν. Αυτό ήταν το καθήκον του οπλοποιού, που σε καιρούς ειρήνης φρόντιζε να κατασκευάζει όσο γινόταν περισσότερα όπλα.



Εξωτερικά κτίσματα

Καθημερινά η αυλή του κάστρου αντιλαλούσε από τις φωνές των πωλητών. Τα καταστήματα στεγάζονταν σε ξύλινες καλύβες, κοντά στο τείχος. Τα μεγάλα κάστρα απασχολούσαν πολλούς τεχνίτες και εργάτες -χωρικοί που έρχονταν από το πρωί και δούλευαν στο κάστρο ως αργά το βράδυ. Τα καταστήματα και εργαστήρια ενός μεγάλου κάστρου ήταν: το ξυλουργείο, το ραφείο, το υφαντήριο, το κηροποιείο, το οπλουργείο, το βαφείο, το ζυθοποιείο, το εργαστήριο τόξων, το εργαστήριο αγγείων.





Το Κηροποιείο

Το κερί ήταν το μόνο φωτιστικό μέσο την εποχή εκείνη, γι' αυτό κι ο κηροποιός ήταν μονίμως απασχολημένος. Τα ακριβότερα κεριά κατασκευάζονταν από κερί μέλισσας και τα φθηνότερα από ζωικό λίπος (η διαφορά ήταν στη διάρκεια και στον τρόπο που καίγονταν).

Βαφείο

Τα ρούχα βάφονταν βυθίζοντάς τα σε βαρέλια που περιείχαν φυσική βαφή. Οι βαφές προέρχονταν συνήθως από ρίζες, φύλλα ή φυτά που βράζονταν σε νερό. Το βούτυρο γάλακτος (παράγωγο από την κατασκευή βουτύρου), χρησιμοποιόταν ως λευκαντικό.



Ζυθοποιείο

Η μπίρα δεν μπορούσε να διατηρηθεί, γι' αυτό την κατασκεύαζαν καθημερινά. Τα κάστρα αγόραζαν επιπλέον βαρέλια μπίρας από τις αγορές. Ετσι, για να ικανοποιηθεί η δίψα των εκατοντάδων κατοίκων ενός κάστρου, τα κάρα έφερναν κάθε μέρα μέχρι και 400 κιλά μπίρα!



Το Αίθριο

Δυτικός πυργίσκος
Που πέρναγε η γυναίκα του ηγεμόνα και οι κυρίες των τιμών τη μέρα τους; Μα φυσικά στον δυτικό πυργίσκο, όπως ήταν το συνήθειο. Η αλλιώς "γυναικωνίτης". Από εκείνο το σημείο είχαν τη δυνατότητα να βλέπουν τα σύνορα αλλά και τους ιππικούς αγώνες.



Ανατολικός πυργίσκος
Στον ανατολικό πυργίσκο τα καθήκοντα ήταν η εποπτεία του κάστρου αφ' υψηλού. Οι στρατιώτες σε αυτό το σημείο είχαν διαφορετικά γούστα από εκείνους της πύλης: έπαιζαν σκάκι όλη μέρα!

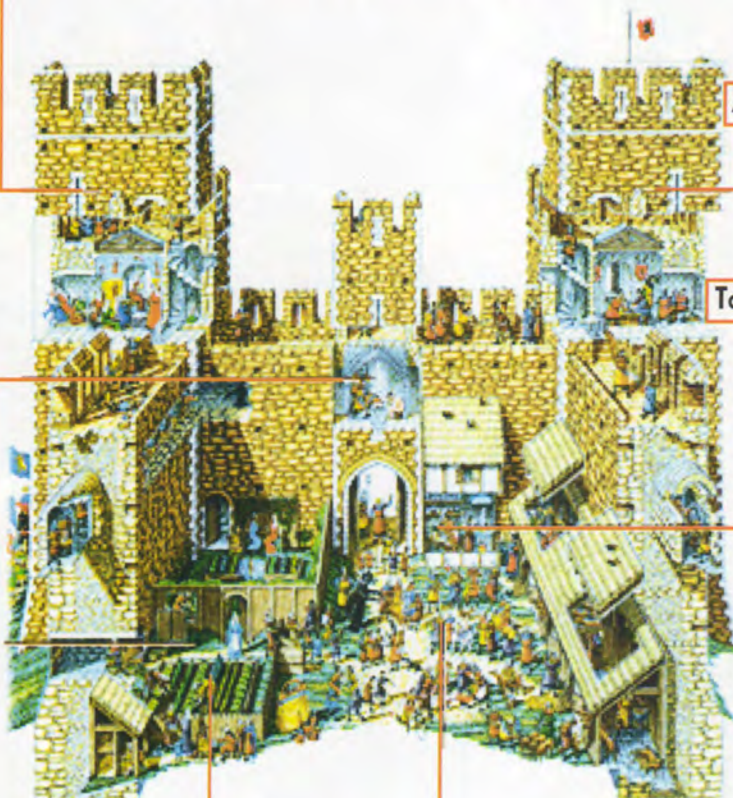
Ο Πύργος της Πύλης
Αν και τα ζάρια απαγορεύονταν από το νόμο, οι φύλακες της πύλης τα θεωρούσαν αναπόσπαστο μέρος της ημέρας τους. Μόνο οι ιππότες και οι ανώτεροί τους επιτρέπονταν να στοιχηματίζουν με χρήματα. Οι κληρικοί και οι ιππότες μπορούσαν να παίξουν καθημερινά αλλά μέχρι ενός χρηματικού ορίου. Εάν έχαναν περισσότερα από όσα τους επιτρεπόταν τότε μαστιγώνονταν επί τρεις ημέρες!!! Μόνο ο Βασιλιάς είχε δικαίωμα να παίζει ότι ποσό ήθελε.

Δυτικός Πυργίσκος

Ανατολικός Πυργίσκος

Το δωμάτιο του Αλχημιστή

Ο Πύργος της πύλης

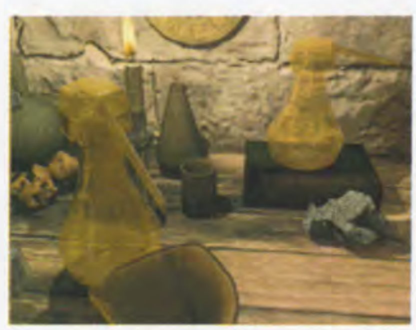


Δωμάτιο του Αλχημιστή
Οι αλχημιστές ήταν οι χημικοί της εποχής εκείνης και έκαναν τα πρωτόγονα πειράματά τους με ότι μέσα είχαν. Η έμμονη ιδέα τους ήταν να μετατρέψουν κοινά μέταλλα σε χρυσό και να ανακαλύψουν το "ελιξίριο της ζωής", ένα φάρμακο για όλες τις αρρώστιες. Τα πειράματά τους βασίζονταν στην τύχη της στιγμής αλλά έθεσαν τις βάσεις για τη μεθόδευση της επιστήμης.



Κήποι του κάστρου

Η Αυλή





Κήποι του κάστρου
Οι κήποι του κάστρου ήταν έτσι κατασκευασμένοι ώστε να είναι ταυτόχρονα λειτουργικοί και διακοσμητικοί. Προμήθευαν το κάστρο με λαχανικά, φρούτα και βότανα, που χρησιμοποιούνταν στη μαγειρική αλλά και στην... παραϊατρική, από γιατρούς αλχημιστές. Επίσης, τους κήπους επισκέπτονταν ο ηγεμόνας και η γυναίκα του, για αναψυχή.

Η αυλή
Σε καιρό ειρήνης, η αυλή ήταν ένα πολυσύχναστο μέρος. Εξωτερικοί μικροπωλητές συνυπήρχαν με χαρτομάντεις, τροβαδούροι αγωνίζονταν μεταξύ τους, ενώ ζογκλέρ προσπαθούσαν να τραβήξουν την προσοχή μικρών και μεγάλων.







ΠΕΙΡΑΙΑΣ (ΚΕΝΤΡΙΚΟ), ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 166 & ΣΩΤΗΡΟΣ, ΤΗΛ : 4227379 - 4227097 - 4131167
ΓΛΥΦΑΔΑ, ΓΙΑΝΙΤΣΟΠΟΥΛΟΥ 3, ΤΗΛ : 9681626
ΠΑΤΡΑ ΠΛ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ, ΕΡΜΟΥ 43-45, ΤΗΛ : 061 624650
ΚΑΤΕΡΙΝΗ, ΑΓ. ΛΑΥΡΑΣ 29, ΤΗΛ : 0351 77231
ΛΑΡΙΣΑ, ΠΑΠΑΚΥΡΙΑΖΗ 21, ΤΗΛ : 041 531323
ΑΙΓΑΛΕΩ, ΘΗΒΩΝ 365 & ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ, ΤΗΛ : 5316645
ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΘΗΣΕΩΣ 60, ΤΗΛ : 9574371
ΑΓΙΟΙ ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ, ΚΥΠΡΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 20, ΤΗΛ : 2619069
ΚΥΨΕΛΗ, ΚΥΨΕΛΗΣ 22 & ΥΔΡΑ ΤΗΛ : 8842998
ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ, Π.ΤΣΑΛΔΑΡΗ & ΒΑΡΝΑΛΗ, ΤΗΛ : 5726089
ΑΜΦΙΑΛΗ, ΠΑΝ.ΤΣΑΛΔΑΡΗ 52, ΤΗΛ : 400 2591
ΡΟΔΟΣ, ΕΜΠ.ΚΕΝΤΡΟ, ΦΩΚΙΑΛΗ, ΤΗΛ : 0241 30898
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, ΒΑΣ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 23, ΤΗΛ : 031 859386 / 850974
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 36, ΑΜΠ/ΚΗΠΟΙ, ΤΗΛ : 031 72778
ΠΑΤΡΑ, ΓΟΥΝΑΡΗ 111, ΤΗΛ : 061 221040
ΠΑΤΡΑ, ΚΟΡΙΝΘΟΥ 95 - 99 & ΦΑΒΙΕΡΟΥ, ΤΗΛ : 061 439222
ΒΟΛΟΣ, Κ.ΚΑΡΤΑΛΗ 100, ΤΗΛ : 0421 35449 / 26620
ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ, ΧΑΝΔΑΚΟΣ 15, ΤΗΛ : 081 342006
ΚΑΙ 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΑΚΟΜΑ ΣΤΗΝ ΚΥΠΡΟ


ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
FIFA 98 - 7,900
FLIGHT SIMULATOR 98 - 14,900
AGE OF THE EMPIRES - 12,900
FLIGHT UNLIMITED II - 11,900
SIERRA PRO PILOT - 9,900
RED BARON 2 - 10,900
TOMB RAIDER 2 - 9,900
ACTUA SOCCER 2 - 9,900
SONIC 3D - 9,900
ANDRETTI RACING - 8,900
ABE'S ODYSSEY - 9,900
MANX TT - 9,900
MOTO RACER - 10,900
JEDI KNIGHT - 11,900
MONKEY ISLAND III - 11,900
KICK OFF 98 - 9,900
WATERWORLD - 9,900
SIM ISLE CLASSIC - 6,900
SIM CITY CLASSIC - 6,900
SIM TOWER CLASSIC - 6,900
GETTYSBURG - 8,900
THIRD MILLENIUM - 7,900
ATLANTIS - 8,900
BLADE RUNNER - 10,900
QUAKE 2 - 10,900
ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΚΟΜΗ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΠΟ 3,900 !!!
ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ
ΠΝΙΓΕΙΤΕ ΣΤΟΝ
ΩΚΕΑΝΟ ΤΩΝ...
THE PLAYERS
TELECLUB
SHOP
VIDEO GAMES
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ 18%

Pilgrim

Pilgrim Walkthrough

Της Μαρίας Χρυσοχού

Στη βιβλιοθήκη

Πηγαίνετε στη μικρή βιβλιοθήκη, αριστερά από το τζάκι και πάρτε τον πάπυρο που γράφει Salome. Στη δεξιά άκρη της βιβλιοθήκης, αριστερά από το κάτω τελευταίο ξυλόγλυπτο, υπάρχει μία υποδοχή. Βάλτε τον πάπυρο. Βρεθήκατε σε μία



σκοτεινή στοά. Προχωρήστε. Ανάψτε το κερί που φαίνεται σαν μία λευκή γραμμή. Διαβάστε το γράμμα και πάρτε το manuscript. Πηγαίνετε προς την πόρτα, δεξιά βρίσκεται μία κασέλα, ανοίξτε την και πάρτε το notebook. Ανοίξτε την πόρτα και θα βρεθείτε...

Στη γέφυρα

Μιλήστε στον άνθρωπο που πετάει τα μαχαίρια και μετά στην κοπέλα που σχοινοβατεί. Μετά προχωρήστε προς τη γέφυρα και πατήστε τρεις φορές πάνω στον άνθρωπο που είναι δίπλα στο κάρο. Ρωτήστε τον για τον Pablo και την Isabeau, μετά δείτε τη μηχανή που έχει δίπλα του και μόλις εμφανιστεί στο items, ρωτήστε τον γι' αυτή. Φύγετε και πηγαίνετε στη δεξιά όχθη της γέφυρας, δείτε την καφέ-άσπρη γελάδα (θα εμφανιστεί στο items). Προχωρήστε στη γέφυρα και πατήστε τρεις φορές πάνω στον έμπορο. Μετά ρωτήστε τον για τον Potronus. Δείτε το κάρο του από κοντά και πάρτε τον κουβά. Κατεβείτε από τη γέφυρα και στρίψτε αριστερά. Προχωρήστε ένα βήμα και στρίψτε δεξιά. Θα δείτε ένα σωρό από πέτρες, βάλτε επάνω τους τον κουβά. Τώρα έχετε μία στον κουβά. Γυρίστε στο βαγόνι του εμπόρου και βάλτε τον κουβά επάνω στο σκοινί. Θα σας δώσει ένα καπίστρι, πηγαίνετε κοντά στις αγελάδες και βάλτε το στη μαύρη. Πηγαίνετε στην πίσω πλευρά του κάρου και δείτε τη ρόδα. Μιλήστε στον έμπορο για τη ρόδα. Μιλήστε στον Potronus για το cask. Κατεβείτε στην αριστερή όχθη της γέφυρας και δείτε τη βάρκα (θα εμφανιστεί στο items). Μιλήστε στον ιερέα για τη βάρκα και μετά για το cask. Δείτε το ποντίκι που έχει στον ώμο του. Μιλήστε στον Potronus για το ποντίκι και μετά για τη μηχανή (κάντε κλικ στη μηχανή 1 ή 2 φορές, μέχρι να σας πει ότι μπορεί να βοηθήσει στον γρίφο του ποντικιού). Δείτε την τσάντα που βρίσκεται στο χέρι του Potronus και μιλήστε του γι' αυτή. Πηγαίνετε στον ιερέα και βάλτε

την τσάντα στο ποντίκι. Σε αυτό το σημείο κάντε ένα save. Πατήστε την "τσάντα με το ποντίκι" πάνω στη μηχανή. Μόλις τελειώσει η αυτόματη σκηνή, πηγαίνετε γρήγορα και πατήστε επάνω στον Pablo (εάν δεν γίνει γρήγορα αυτό, χάνετε το παιχνίδι). Τώρα πηγαίνετε στην όχθη με τη βάρκα και βάλτε το cask στο έδαφος. Πατήστε μία φορά επάνω στον Potronus και πηγαίνετε στο πίσω μέρος του κάρου. Δείτε το σκοινί και μετά πάρτε τα βαρίδια και την μπογιά. Πίσω στην όχθη και ακουμπήστε τα βαρίδια στο έδαφος, δεξιά από το cask. Βάλτε το cask στη βάρκα και μετά το paint στη βάρκα. Βγάλτε το cask, αφήστε το στο έδαφος και βάλτε τα βαρίδια στη βάρκα. Πατήστε μία φορά στον Potronus. Πηγαίνετε στη γέφυρα και δείτε τη, μετά δείτε το δέντρο που φαίνεται από τη γέφυρα. Πηγαίνετε στο κάρο και δείτε τα poles. Μιλήστε στον Potronus κατά σειρά για το bridge (στο items), τα poles, το oxen και το rope. Πάρτε το σκοινί από το κάρο. Μιλήστε στον Potronus για την Isabeau. Πηγαίνετε στην Isabeau και μιλήστε της για το bridge, το rope και μετά το tree (από το items).



Στην Τουλούζη

Πηγαίνετε στην είσοδο του κάστρου και μιλήστε στον φρουρό μία φορά. Πηγαίνετε στον σιδερά και μιλήστε στον ιππότη, μετά στο αρωματοπώλη και μιλήστε στην πελάτισσα. Μιλήστε της κατά σειρά για τον guard, silk purse και πάλι guard. Πάρτε το σπαθί του φρουρού και δώστε το στον ιππότη. Δώστε το copper στον φρουρό. Τώρα είστε μέσα στην πόλη.

Στην αγορά

Προχωρήστε όλο ευθεία, στην αγορά. Μιλήστε στον caterer δύο φορές. Μιλήστε μία φορά στον silkworker και μία στον shoemaker. Μιλήστε μία φορά στον tailor και μετά ρωτήστε τον για τον Bernard. Μιλήστε μετά στον changer και μετά δώστε του το χρυσό νόμισμα. Ο γρίφος λύνεται ως εξής: Βάλτε στη μία ζυγαριά, τρία οποιαδήποτε πουγκιά, στην άλλη το ίδιο και πατήστε τον μοχλό. Εάν υπάρξει διαφορά βάρους, έχετε υπόψη ότι θα ζυγίσετε πάλι τα ελαφρύτερα, ως εξής: βάλτε ένα πουγκί στη μία ζυγαριά, ένα στο άλλο και αναλόγως θα διαπιστώσετε ποιο είναι το ελαφρύτερο από τα τρία. Δείξτε του ποιο είναι και θα σας δώσει δύο νομίσματα. Μιλήστε του για τα νομίσματα και θα σας δώσει τρία. Μιλήστε στον instrument maker και μετά ρωτήστε τον για το λαούτο, στα δεξιά. Δείτε τη μικρή εικόνα δίπλα στο λαούτο. Πηγαίνετε στον silkworker και μιλήστε του για την daughter. Μιλήστε στον shoemaker για τον silkworker. Μιλήστε στον instrument maker κατά σειρά για την daughter, silkworker, law, shoemaker. Τώρα πηγαίνετε στον silkworker και μιλήστε για την daughter και μετά για τον shoemaker. Δώστε το ribbon στον shoemaker.





Πηγαίνετε στον tailor και δώστε του τα coins. Θα σας δώσει ένα κοστούμι, δώστε το στον caterer. Βγείτε από την άλλη έξοδο της αγοράς και πηγαίνετε στο σπίτι με το πράσινο φανάρι, δεξιά απ' τον φρουρό. Πατήστε στην πόρτα και ζητήστε τον Paul. Πατήστε μία φορά πάνω στον Paul και μετά πείτε του για τον Aymard και μετά για τον Petrus. Πατήστε στον Paul μία φορά και πείτε του για τον instrument maker. Δώστε το γράμμα στον instrument maker. Απέναντι από αυτόν βρίσκεται ο cutler. Δώστε του το σακί με τα χρήματα και



πείτε του για τον Paul. Πηγαίνετε στο σπίτι του Paul. Η υπηρέτρια θα σας δώσει ένα γράμμα και μία γούνα. Δώστε τη γούνα στον φρουρό, αριστερά σας και μετά δώστε του coins.

Η μονή του Saint Sernin

Ανοίξτε την πόρτα. Δείξτε στον μοναχό τη γούνα και μπείτε στη μονή. Προχωρήστε όλο ευθεία. Μετά την αυτόματη σκηνή, μπείτε στην πόρτα αριστερά. Μιλήστε για τη γούνα στον Arnault και μόλις βγει έξω, διαβάστε τη σελίδα. Μιλήστε του για τον Petrus.

Οι φυλακές του Saint Sernin

Μιλήστε στον φυλακισμένο τρεις φορές. Πάρτε τους τρεις κύβους από την άλλη άκρη της φυλακής και βάλτε τους στο κενό κατά σειρά: Hades, Bethel, Yahve. Η πόρτα της φυλακής τώρα άνοιξε. Βγείτε έξω και δείτε την πηγή, αριστερά. Μπείτε πάλι μέσα στο κελί και πάρτε το bowl. Βάλτε το στην πηγή και μετά το "bowl and water" στο λούκι, που προεξέχει. Μπείτε μέσα και κατεβείτε τα σκαλοπάτια, αριστερά. Θα δείτε ένα καλάθι και δίπλα του, ένα κιβώτιο με bullets. Βάλτε τρία bullets στο καλάθι, μπείτε στο ασανσέρ και πατήστε τον μοχλό, δεξιά. Βρεθήκατε μέσα σε ένα κυκλικό δωμάτιο, που κρύβει έναν από τους δυσκολότερους γρίφους του παιχνιδιού. (Εμείς, παιδευτήκαμε και επιμείναμε, ώστε εσείς τώρα να έχετε την αναλυτικότερη λύση του γρίφου). Το δωμάτιο αποτελείται από είκοσι πίνακες. Ακολουθείστε τη σειρά που σας δίνουμε, αν θέλετε να μην κολλήσετε για πάντα σε αυτό το δωμάτιο. Σε κάθε αριθμό που θα σταματάτε, μην ξεχνάτε να πατάτε τον μεσαίο μοχλό του μηχανήματος. Η αρίθμησή μας ξεκινάει από τα δεξιά του δωματίου (από τον πίνακα που δείχνει τη μετατροπή του νερού σε αίμα). Πατήστε λοιπόν το μοχλό, στους πίνακες κατά σειρά: 1-2-4-7-11-12-13-17-20-10 και μετά 3-6-8-16-19-18-9-15-13-5.

Η Γιορτή

Μιλήστε δύο φορές στην Isabeau. Μόλις τελειώσει η αυτόματη σκηνή κάντε save!! Πηγαίνετε αριστερά και πάρτε με το rag τα embers. Μετά πάρτε την καράφα από το τραπέζι. Πηγαίνετε στην κουρτίνα, αριστερά από τον Pablo και μπείτε μέσα. Πάρτε τα τρία μεγάλα κομμάτια και συνθέστε τα κατά σειρά: part1-κάτω, part2-μεσαίο, part3-επάνω. Βάλτε τα τέσσερα εξαρτήματα που βρίσκονται στο πάτωμα, το κάθε ένα στη θέση του (η θέση υποδεικνύεται με τον κέρσορα). Βάλτε το embers στο κάτω σημείο της μηχανής και την καράφα, στη χοάνη αριστερά. Βγείτε έξω από την κουρτίνα και ανοίξτε την κασέλα, αριστερά της μηχανής. Πάρτε ότι έχει μέσα. Βάλτε τα minerals στη μηχανή και μετά το costume στη μηχανή. Πιέστε τον κάτω αριστερά

μοχλό. Δώστε στην Isabeau πρώτα την καρδιά και μετά το σκοινί. Μιλήστε στον Pablo. Διαβάστε στον Counsellor το poem Faraway Love. Μετά ρωτήστε τον για τον Petrus, τον Diego και τον Marc.



Το ύψωμα της Ibaneta

Θυμάστε σε ποιο σημείο βρίσκονταν πριν εξαφανιστούν; Πατήστε κατά σειρά ότι σας ζητά ο Petrus, στα σημεία που νομίζετε. Μόλις σας ζητήσει να σηκώσετε το χέρι σας, πατήστε πάνω από το χέρι του Saimon. Μετά πατήστε πάνω στον Saimon κατά σειρά: Grow, Strong, Dream.

Στο Roncevaux

Ανοίξτε την πόρτα της μονής. Μιλήστε τέσσερις φορές στον Diego και μετά μιλήστε του για τον Petrus. Δώστε κατά σειρά τις απαντήσεις: Yes, No, No, No. Μόλις τελειώσουν οι διάλογοι, βγείτε από το αβαείο και πηγαίνετε στη μισογκρεμισμένη εκκλησία, που βρίσκεται λίγο πιό κάτω. Πηγαίνετε στην πίσω πλευρά της εκκλησίας και σταθείτε μπροστά στο altar. Πατήστε το messenger πάνω στο altar και μετά το Durandal πάνω στο messenger. Πάρτε τον πυρσό που βρίσκεται δεξιά. Ο τροχός πρέπει να έχει στα αριστερά έναν σταυρό και στα δεξιά ένα κέρατο. Θα εμφανιστεί μία πλατφόρμα. Πατήστε επάνω της και στρίψτε αριστερά. Κάντε Save. Ο μηχανισμός λειτουργεί ως εξής: Βάλτε τον πυρσό στη μακρόστενη θέση, πάρτε το wax block και πατήστε το πάνω στο wooden block (είναι ακριβώς επάνω από τον πυρσό). Εμφανίστηκε μία σκοτεινή δίοδος.
Μπείτε μέσα. Πάρτε το ξίφος και ανεβείτε τα σκαλιά που βρίσκονται αριστερά του. Βγείτε έξω από το δωμάτιο με τους τάφους και μπείτε στην άλλη πόρτα που έχει το παρεκκλήσι. Βάλτε το ξίφος στο χέρι του αγάλματος. Πάρτε το ξίφος και το κοντάρι από το χέρι του. Πηγαίνετε στο δωμάτιο με του τάφους. Βάλτε το ξίφος στο βάθρο, στο κέντρο του δωματίου. Πηγαίνετε μπροστά στην πόρτα, να την κοιτάτε. Προχωρήστε δεξιά, ευθεία, αριστερά και κοιτάξτε κάτω. Βάλτε το μπαστούνι στην αριστερή τρύπα. Βγείτε έξω και πηγαίνετε στην είσοδο του χωριού. Βλέπετε έναν σταυρό; Βάλτε το shell που έχετε στον σταυρό και θα πάρετε...

Η γέφυρα του Αδη

Μιλήστε δύο φορές στον Petrus, δείτε τον βράχο που βρίσκετε πίσω του. Προχωρήστε στη γέφυρα. Μόλις αντικρίσετε τον Αδη, στρίψτε δεξιά, προχωρήστε και πετάξτε το Durandal στο νερό. Προχωρήστε στην άλλη πλευρά της γέφυρας και μπείτε στην τέντα. Μιλήστε στην Isabeau. Μετά μιλήστε στον άνδρα με τα μπλε. τέσσερις φορές. Μπείτε στο σπίτι. Προχωρήστε ευθεία και πηγαίνετε πίσω από το τραπέζι. Πατήστε στο πιρούνι. Πάρτε την καράφα και ρίξτε νερό στις μορφές που καίγονται. Πάρτε το λιωμένο κερί στ' αριστερά του κύκλου. Βάλτε το spirit έξω από τον κύκλο. Μιλήστε στον άνθρωπο με τα μπλε και μετά πατήστε το spirit στον Petrus.





έχει μία φωτεινή ένδειξη. Πατήστε σε αυτή και βάλτε επάνω της το "hammer and nails". Ανεβείτε πάλι στο βιτρό και κάντε το ίδιο για το Τ. Βάλτε καρφί στην ένδειξη του Τ, στη ζωγραφιά και μετά βάλτε το string στα καρφιά. Παρατηρείτε ότι το σκοινί "κόβει" στη μέση ένα νησί που λέγεται Agape; Πηγαίνετε στο βιτρό και πατήστε ένα ένα τα γράμματα που σχηματίζουν τη λέξη AGAPE. Κατεβείτε κάτω και πατήστε το σκοινί της καμπάνας (τώρα βρίσκεται στο items). Πατήστε το σκοινί της καμπάνας επάνω στην καταπακτή. Τώρα δέσατε το σκοινί στην καταπακτή. Εδώ κάντε save. Πατήστε το σκοινί (στο ψηλότερο σημείο της οθόνης). Τώρα πρέπει να μπείτε γρήγορα μέσα, να πάρετε το amulet, να διαβάσετε στα γρήγορα την επιγραφή που είναι επάνω του και να βγείτε έξω πριν η καμπάνα σταματήσει.



Το φρούριο
Μπείτε στο φρούριο, στρίψτε δεξιά και πάρτε το iron stick από το έδαφος. Πηγαίνετε μπροστά στον μηχανισμό που κλείνει την πόρτα του φρουρίου και ενεργοποιήστε τον. Βάλτε στον μηχανισμό το iron stick. Πάρτε την αλυσίδα και δέστε τη στον δοκό που μπλοκάρει την πόρτα, βγάλτε το iron stick από τον μηχανισμό. Η πόρτα τώρα απεγκλωβίστηκε. Μπείτε μέσα και πάρτε από το ντουλάπι αριστερά το τόξο και το τσεκούρι. Βγείτε έξω από το φρούριο και κόψτε με το τσεκούρι το δοκάρι, αριστερά από τον κρεμασμένο. Στοχεύστε με το τόξο τρεις φορές τον κρεμασμένο. Πλησιάστε τον, σκύψτε κάτω και πάρτε το κλειδί. Μπείτε στο δωμάτιο και ανοίξτε την πόρτα του φυλακισμένου Marc.

Η εγκαταλειμμένη εκκλησία
Προχωρήστε ευθεία και μπείτε στην πόρτα αριστερά. Πάρτε τη ζωγραφιά και διαβάστε το γράμμα. Βγείτε έξω και βάλτε τη ζωγραφιά πίσω από το ιερό. Ο χάρτης χωρίζεται σε τέσσερα μέρη, δύο από αυτά αποκαλύπτουν τα γράμματα Τ, Η. Ανεβείτε τη στριφογυριστή σκάλα και πηγαίνετε στο βιτρό. Βάλτε το stuff στο βιτρό και κατευθύνετέ το στο γράμμα Η. Κατεβείτε κάτω και ανοίξτε την πόρτα δίπλα στη σκάλα. Πάρτε ότι έχει μέσα. Πηγαίνετε στη ζωγραφιά, θα δείτε ότι

Το σπίτι του Bellbaste
Μπείτε μέσα στο σπίτι. Πατήστε το πράσινο μπουκάλι. Βρεθήκατε σε έναν λαβύρινθο. Θα προχωρήσετε ως εξής: στρίψτε αριστερά, προχωρήστε όλο ευθεία αλλά μην μπείτε στο μπλε δωμάτιο. Στρίψτε δεξιά, προχωρήστε και στρίψτε δεξιά, στον τρίτο διάδρομο. Ακολουθήστε τον διάδρομο. Διαβάστε την επιγραφή αριστερά και πατήστε το τυρί. Πηγαίνετε μπροστά στην πόρτα (να τη βλέπετε), κοιτάξτε κάτω και πατήστε την αντανάκλαση της πόρτας στο νερό. Μετά από τη



συζήτηση με τον Belibaste, γυρίστε και βγείτε έξω. Βγείτε από το τούνελ.
Πηγαίνετε πίσω από το άσπρο άγαλμα και πατήστε το χαμηλότερο τμήμα του. Μπείτε στην είσοδο που άνοιξε, ανεβείτε και μόλις αντικρίσετε τα μάτια από κοντά, πατήστε τα. Θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο, πατήστε το σκοινί μπροστά σας και θα σκοτωθεί το πλάσμα της μεσαίας πόρτας (αν σκοτωθεί κάποιο άλλο μην πανικοβληθείτε, έχουμε λύσεις για όλα!)
Μπείτε στην ανοιχτή πόρτα και μιλήστε με τον βασιλιά του δωματίου. Ο μεσαίος βασιλιάς σας δίνει μπαστούνι. Μιλήστε δύο φορές με κάθε ένα από τα άλλα φαντάσματα και πάρτε τα όπλα που θα σας δώσουν οι βασιλιάδες τους.
Παρατηρήσατε ότι μέσα σε κάθε δωμάτιο κρέμονται δύο φανάρια που περιέχουν αντικείμενα;
Πρέπει να σπάσετε τα φανάρια και να πάρετε τα αντικείμενα. Με το σπαθί θα σπάσετε τα φανάρια, στο μεσαίο δωμάτιο. Πάρτε τα αντικείμενα. Το ίδιο θα κάνετε και στα άλλα δωμάτια, δοκιμάζοντας ποιο όπλο χρειάζεται. Στο φάντασμα της δεξιάς πόρτας δίνετε salvation και μόλις πέσει κάτω, το χτυπάτε με το μπαστούνι. Στο φάντασμα της μεσαίας πόρτας, δίνετε glory και το χτυπάτε με το σπαθί. Στο φάντασμα της αριστερής πόρτας δίνετε power και το χτυπάτε με το τσεκούρι. Βγείτε έξω, όπως ήρθατε. Πηγαίνετε μπροστά στο κόκκινο άγαλμα. Βάλτε το salvation στους σωλήνες, που βρίσκονται στον μηχανισμό. Μετακινήστε τον αριστερό σωλήνα δύο θέσεις, τον μεσαίο στην κορυφή και τον δεξιά μία θέση. Πατήστε το πετάλι.
Πάρτε το βάζο από το σπασμένο σημείο. Πηγαίνετε στο μαύρο άγαλμα και κοιτάξτε το κεφάλι του. Τοποθετείστε το progress στο τρίγωνο πάνω από τα μάτια του και κοιτάξτε κάτω. Βάλτε το jar επάνω στην καρδιά. Πηγαίνετε στον τάφο κάτω από το πράσινο άγαλμα και πατήστε τον.







Ο τάφος

Μιλήστε στον Αδη μέχρι να σας προτείνει να παίξετε σκάκι. Πατήστε δύο φορές το βιβλίο στη σκακιέρα. Μόλις σας προτείνει τα πιόνια, διαλέξτε τον πύργο. Μόλις εμφανιστεί στη σκακιέρα. πατήστε μία φορά επάνω του και μία στην αριστερή άκρη της σειράς που ήδη βρίσκεται. Προχωρήστε τρία βήματα μπροστά και αριστερά. Πατήστε το άγαλμα και μετά πατήστε το βάζο με τη σκιά επάνω του. Βρεθήκατε μέσα στο δωμάτιο με τους τρεις δικαστές. Πρέπει να τους δώσετε τις εξής απαντήσεις: -Cathars -Innocent III -King Philip -Pierre de Castelnau -Diego d'Osma -Innocent III -Arnault -Marc -Manuscript -Consolamentum -Perfects -Paraclete -Roland -Charlemagne -Quest -Simon -Manuscript -Apocalypse -Isabeau -YES or NO Τέλος!!!! ■

RIVEN *(Α' Μέρος)*

RIVEN

του Κων/νου (Master of Disaster) Τσάκαλου

Ποιό είναι το κορυφαίο Adventure της χρονιάς; Το Riven. Ποιο περιοδικό το παρουσίασε πρώτο; Το User. Ποιο περιοδικό θα σας δώσει την πλήρη λύση του; Το User. Τέσσερα χρόνια το περιμέναμε, 24 ώρες μας πήρε να το λύσουμε. Και τώρα προσκαλούμε όλους εσάς σε ένα ταξίδι στον πανέμορφο κόσμο του.

Το Κυρίως Νησί (Main Island I)

(CD #2)

Ξεκινάτε το παιχνίδι στο κεντρικό νησί (Main Island). Μετά το εισαγωγικό FMV βρίσκεστε μπροστά από μια ανεστραμένη κωνική μηχανή. Σε αυτή τη μηχανή θα επιστρέψετε αργότερα.



Ακολουθείστε το μονοπάτι που διακρίνετε ώσπου να βρεθείτε στον ανοικτό χώρο όπου αριστερά σας είναι το Rotation Room, δεξιά σας μια γέφυρα που πάει στο ναό (Temple Room) και ευθεία μπροστά σας η είσοδος της σπηλιάς.

Περιστροφικό Δωμάτιο (Rotation Room)

Μπαίνοντας στο περιστροφικό δωμάτιο θα δείτε μια χρυσή πύλη και 5 στήλες που κάθε μια έχει πάνω από ένα σκαθάρι. Σε κάθε σκαθάρι περιέχονται παραστάσεις με στοιχεία για κλειστές πόρτες. Στην είσοδο του δωματίου και συγκεκριμένα στα δεξιά σας είναι ένα κουμπί. Πιέζοντας το περιστρέφεται το δωμάτιο με τη φορά του ρολογιού, φανερώνοντας ένα τοίχο με μια οπή που επιτρέπει μια άποψη του δωματίου. Πιέστε το κουμπί 4 φορές ώστε να ανοίξετε την πόρτα που βρίσκεται μέσα στη σπηλιά.

Είσοδος Σπηλιάς.

Γυρίστε από το περιστροφικό δωμάτιο και πηγαίνετε προς την είσοδο της σπηλιάς. Μπροστά σας θα δείτε μια κλειδωμένη πύλη. Κάντε κλικ κάτω από την πόρτα ώστε να περάσετε από το κενό της πόρτας με το έδαφος και να μπείτε στη σπηλιά. Προχωρήστε ευθεία στη σπηλιά και θα βρείτε ένα δεύτερο δωμάτιο και μια μηχανή. Γυρίστε το μοχλό του ατμού της μηχανής ώστε να οδηγήσετε τον ατμό στην ανεστραμένη κωνική μηχανή που είδατε στην αρχή του παιχνιδιού. Η μηχανή αυτή είναι βασικά ένα γιγαντιαίο τηλεσκόπιο, σφραγισμένο με μια μεταλική πλάκα με 5 κουμπιά. Στην είσοδο του δεύτερου δωματίου θα βρείτε ένα κουμπί και ένα μοχλό. Γυρίστε το μοχλό και η χρυσή πύλη θα ανοίξει. Πατήστε το κουμπί δυο φορές ώστε να περιστραφεί το δωμάτιο και να περάσετε από την ανοικτή πλέον πύλη.

Χρυσός Ναός (Golden Dome).

Περνώντας από τη

γέφυρα θα έχετε δεί το χρυσό ναό. Συνεχίστε έξω από το Χρυσό Ναό και κατεβάστε τους δύο μοχλούς που θα βρείτε, οι οποίοι και τροφοδοτούν με ατμό το μηχανισμό της γέφυρας.



Γυρίστε πίσω στην είσοδο του Χρυσού Ναού και θα δείτε ένα μοχλό, ο οποίος μπορεί να χρησιμοποιηθεί πλέον για να ανεβάσει τη γέφυρα. Και αυτό θα χρησιμοποιηθεί αργότερα στο παιχνίδι.

Αίθουσα του Θρόνου (Throne Room).

Πηγαίντε έξω από το περιστρεφόμενο δωμάτιο και περάστε τη γέφυρα, συνεχίστε προς το τούνελ και μπείτε στην πρώτη πόρτα που θα διακρίνετε αριστερά σας. Υπάρχει ένας θρόνος στη μέση του δωματίου, μέσα σε ένα σφαιρικό κλουβί. Υπάρχουν δυο φινιστρίνια στον τοίχο. Πηγαίντε στο αριστερό φινιστρίνι και κατεβάστε το μοχλό που θα βρείτε. Μέσα από το φινιστρίνι θα παρατηρήσετε να ανοίγει μια πόρτα στο Χρυσό Ναό. Το δεξί φινιστρίνι σας δείχνει την πλατφόρμα του λιφτ.

Δωμάτιο στο Ναό (Temple Room).

Προχωρήστε ευθεία στο τούνελ ώσπου να βρείτε το Δωμάτιο του Ναού. Αφού παρατηρήσετε το κλουβί που υπάρχει εκεί και τις σπονδές που είναι πεσμένες κάτω, συνεχίστε έξω από την ανοικτή πόρτα σε έναν ανοικτό χώρο με θέα στη θάλασσα. Πατώντας το μπλέ κουμπί καλείτε το λιφτ. Μπείτε μέσα στο λιφτ και γυρίστε το μοχλό ώστε να γυρίσει και το λιφτ 180 μοίρες. Κατόπιν σπρώχνοντας μπροστά τον άλλο μοχλό το λιφτ ξεκινά. Ενα σύντομο ταξίδι πάνω από τη θάλασσα μας οδηγεί στο Νησί των Δασών.

ΝΗΣΙ ΤΟΥ ΔΑΣΟΥΣ (Forest Island)

CD #3

Το λιφτ σταματά κοντά στην είσοδο μιας σπηλιάς. Πριν μπείτε μέσα κοιτάξτε στον πέτρινο τοίχο. Θα ανακαλύψετε το πρώτο D'ni σύμβολο σκαλισμένο στο πίσω μέρος του ξύλινου ματιού που βρίσκεται τοποθετημένο στον τοίχο. Δώστε προσοχή στον ήχο του ζώου που ακούγεται και προσπαθήστε να τον συγκρατήσετε. Κάθε φορά που ανακαλύπτετε ένα D'ni σύμβολο δώστε προσοχή στον ήχο που θα ακουστεί και κοιτάξτε για κάποιο ζώο (συμβολικό).

Η ΣΠΗΛΙΑ

Μπείτε στη σπηλιά και ανεβείτε ένα μικρό κομμάτι της σκάλας. Γυρίστε και κοιτάξτε προς την είσοδο της σπηλιάς. Αυτό που θα δείτε μοιάζει με βάτραχο. Θυμηθείτε ότι όπου βρίσκεται ένα D'ni σύμβολο, εκεί κοντά υπάρχει και ένα σύμβολο ζώου. Συνεχίστε την πορεία σας προς τα πάνω ώσπου να διακρίνετε τη διακλάδωση της σκάλας προς την παραλία (αριστερά) και προς το δάσος (δεξιά).

ΤΟ ΜΟΝΟΠΑΤΙ ΤΟΥ ΔΑΣΟΥΣ

Πάρτε το δεξιό μονοπάτι και περάστε τη σχοινένια γέφυρα. Στη διασταύρωση πάρτε το δεξί μονοπάτι και θα βρεθείτε μπροστά σε μια ξύλινη πύλη όπου υπάρχει το σχέδιο ενός χρυσού σκαθαριού στο χερούλι της. Κάντε στροφή 180 μοιρών και θα δείτε την είσοδο του ανθρακορυχείου. Μπείτε στο βαγονέτο του ανθρακορυχείου, απολαύστε τη διαδρομή που θα σας οδηγήσει στο νησί με τους κρατήρες.

ΤΟ ΝΗΣΙ ΜΕ ΤΟΥΣ ΚΡΑΤΗΡΕΣ

CD #1

Μόλις βγείτε από το βαγονέτο του ανθρακορυχείου και βρεθείτε στον ανοικτό χώρο, θα παρατηρήσετε ότι βρίσκεστε σε μια πλατφόρμα πάνω από την υλοτομική μηχανή. Από εδώ μπορείτε να διακρίνεται το Μεγάλο Κλίβανο και τον κεντρικό διακόπτη στο κέντρο της λίμνης. Μέσα στο Μεγάλο Κλίβανο βρίσκεται και η κρυφή δίοδος για το εργαστήριο του Gehn.

Ο ΜΕΓΑΛΟΣ ΚΛΙΒΑΝΟΣ

Χρησιμοποιώντας το μονοπάτι προχωρείστε προς το κέντρο της λίμνης και προς το διακόπτη. Θα δείτε 3 σωλήνες και ένα μοχλό. Ο μοχλός δείχνει κανονικά προς το σωλήνα που βρίσκεται πιο μακριά από τους άλλους προς τη δεξιά σας πλευρά. Γυρίστε το μοχλό προς το μεσαίο σωλήνα που πηγαίνει στο μεγάλο κλίβανο. Πηγαίντε πίσω στο Μεγάλο Κλίβανο. Η πόρτα δε μπορεί να ανοίξει ακόμη λόγω του ότι υπάρχει ακόμα νερό μέσα στον κλίβανο. Ο σκοπός εδώ είναι να ανοίξει η πόρτα και να αδειάσει η σύραγγα από το βραστό νερό. Στρίψτε δεξιά και προχωρείστε προς την πλευρά που βλέπει προς

SPELL SHOP

τη λίμνη όπου υπάρχουν και άλλοι μοχλοί. Καταρχήν διακόψτε την παροχή θερμότητας στον Κλίβανο γυρνώντας το μοχλό στα δεξιά σας σε κάθετη θέση. Κοιτάξτε πάνω και θα δείτε ατμό στο τέλος του σωλήνα ατμού. Κατόπιν γυρίστε τη στρογγυλή βάνα ώστε να αδειάσετε το νερό. Στρίψτε αριστερά και προχωρήστε προς το μοχλό του σωλήνα που βρίσκεται μπροστά σας (Μια λευκή κουκίδα φαίνεται στο κολλάρο του σωλήνα). Αυτό ενεργοποιεί το μοχλό που βρίσκεται στον τοίχο του δωματίου του Κλιβάνου. Σηκώστε το μοχλό που βρίσκεται στον τοίχο και η πλατφόρμα του δωματίου του Κλιβάνου ανεβαίνει. Μπείτε στο δωμάτιο του Κλιβάνου και κατόπιν στη σύρραγγα. Βγείτε από τη σήρραγγα και απολαύστε τη θέα της θάλασσας. Ακολουθείστε το μονοπάτι στα αριστερά σας.



ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΤΩΝ ΒΡΑΧΩΝ (Cliff Room)

Ακολουθήστε την αριστερή στροφή ώστε να βρεθείτε στη βεράντα. Εκεί υπάρχει μια καταπακτή. Ανοίξτε τη και πηγαίντε πίσω στο κέντρο της λίμνης. Γυρίστε το μοχλό προς τη φορά του σωλήνα στα δεξιά σας (όπως ήταν στην αρχή). Αυτό θα θέσει σε λειτουργία την παγίδα μέσα στο δωμάτιο των βράχων. Επιστρέψτε στη βεράντα και μπείτε στη διπλή πόρτα.
Γυρίστε και κλείστε την πόρτα. Θα δείτε τις σκάλες δεξιά και αριστερά σας αλλά δε θα τις χρησιμοποιήσετε. Ακολουθήστε το μονοπάτι από τη διπλή πόρτα προς την παγίδα για βατράχους. Ανοίξτε την παγίδα και βάλτε φαγητό χωρίς όμως να την κλείσετε. Κατεβάστε τη χρησιμοποιώντας τον ενεργοποιημένο πλέον μοχλό.
Μόλις η παγίδα φθάσει στον πάτο τραβήξτε πάλι το μοχλό και ανεβάστε τη.
Θα δείτε ένα βάτραχο μέσα ο οποίος κάνει έναν ήχο. Τώρα πλέον ξέρετε τον ήχο του βατράχου.

ΤΑ DOME (FIRE MARBLE DOMES)

Γυρίστε πίσω στην κλειστή διπλή πόρτα. Στρίψτε αριστερά και κατεβείτε τις σκάλες. Θα δείτε το Fire Marble Dome που περιστρέφεται. Σ' αυτό το δωμάτιο υπάρχει μια κρυφή πόρτα. Γυρίστε πίσω κα κλείστε την πόρτα μόλις μπείτε στο δωμάτιο. Θα δείτε το κρυφό πέρασμα στα δεξιά σας. Μπείτε μέσα και θα δείτε μια μηχανή με ένα περιστρεφόμενο δίσκο. Πατήστε το κουμπί μόλις δείτε το χρυσό σύμβολο. Ισως χρειαστεί να παιδευτείτε αρκετές φορές μέχρι να το καταφέρετε. Επίσης συγκρατήστε το σχήμα του χρυσού συμβόλου. Μόλις καταφέρετε να πατήσετε το κουμπί τη σωστή στιγμή, το Fire Marble Dome θα σταματήσει να γυρίζει. Αφού ανοίξει θα εμφανιστεί ένα control panel που δε θα μας απασχολήσει επί του παρόντος. Η επόμενη στάση μας είναι το εργαστήριο του Gehn.

ΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΤΟΥ GEHN.

Για να μπείτε στο εργαστήριο του Gehn πρέπει να κλείσετε τον ανεμιστήρα πάνω από την παγίδα για τους βατράχους. Γυρίστε στη διπλή πόρτα και πάρτε το δεξί μονοπάτι. Συνεχίστε ευθεία στο στενό δρόμο που περνάει μπροστά από το εργαστήριο του Gehn. Η πόρτα είναι κλειδωμένη από μέσα. Ψάξτε για μοχλό ανάμεσα στα κιγκλιδώματα που βρίσκονται κατά μήκος του δρόμου. Μόλις βρείτε το μοχλό τραβήξτε τον ώστε να σταματήσει ο ανεμιστήρας. Ο δρόμος πλέον είναι ελεύθερος, οπότε γυρίστε στον ανεμιστήρα και μπείτε στο εργαστήριο του Gehn. Μόλις μπείτε θα δείτε τρία τραπέζια και ένα λέβητα στο κέντρο του δωματίου.
Μέσα στο λέβητα είναι ένα καμένο βιβλίο. Στο

τραπέζι που βρίσκεται πιο κοντά στον ανεμιστήρα θα βρείτε το πέμπτο D'ni σύμβολο. Τα υπόλοιπα τέσσερα βρίσκονται στο νησί του δάσους. Θα βρείτε επίσης το ημερολόγιο του Gehn. Διαβάζοντας το μεταξύ των άλλων θα βρείτε πέντε κωδικούς σε D'ni μορφή και τα έξι σύμβολα που βρίσκονται στα περιστρεφόμενα Domes του Riven. Οι πέντε κωδικοί είναι για το άνοιγμα των Domes. Αυτή είναι η μετάφρασή τους, αν και διαφέρουν από παιχνίδι σε παιχνίδι.
Αφού τελειώσετε με τα υπόλοιπα δυο τραπέζια που δεν περιέχουν κάτι ιδιαίτερα χρήσιμο, θα



δείτε δυο πόρτες. Η πόρτα απέναντι από το άνοιγμα του κλιβάνου οδηγεί στο Κυρίως νησί ενώ η άλλη πάει στο νησί Plateu. Ακολουθείστε αυτή που πάει στο κυρίως Νησί.

ΠΙΣΩ ΣΤΟ ΚΥΡΙΩΣ ΝΗΣΙ

CD #2

Επιστρέφουμε στο Golden Dome στο κυρίως νησί.

Golden Dome.

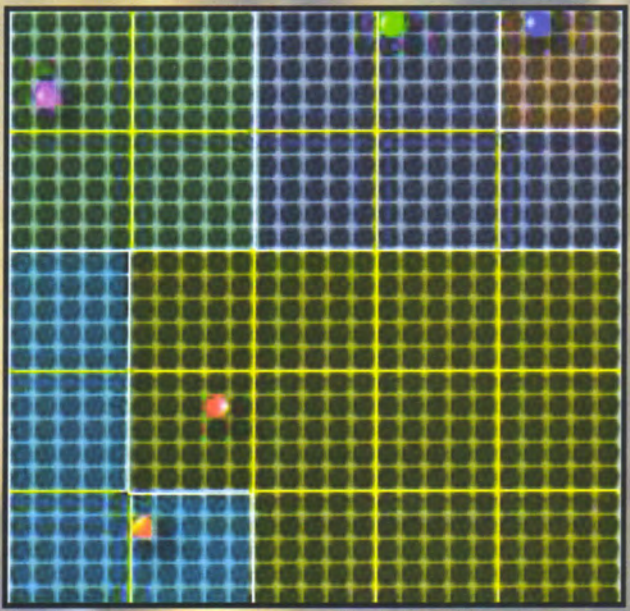
Προχωρήστε στη γέφυρα μέχρι να δείτε ένα μοχλό στο τέλος περίπου της γέφυρας. Πιέστε το μοχλό ώστε να κατεβάσετε τη γέφυρα. Μπείτε μέσα στο Dome και ακολουθήστε το στενό δρόμο μέχρι να δείτε τον τροχό, τον οποίο θα γυρίσετε ώστε να επεκταθεί ο δρόμος. Συνεχίστε πάνω στο δρόμο ώσπου να δείτε το δωμάτιο που περιστρέφεται στην άλλη μεριά της γέφυρας. Πιέστε το μοχλό που θα δείτε προς τα πάνω ώστε να κινηθεί και η γέφυρα προς τα πάνω. Γυρίστε πίσω και επιστρέψτε στην περιοχή του στρογγυλού διακόπτη. Κοιτάξτε για την πόρτα εκεί που υπάρχει κενό στο στενό δρόμο. Γυρίστε και πατήστε το κουμπί που βρίσκεται στον τοίχο ώστε να κλείσει το κενό. Ακολουθείστε το στενό δρόμο μέχρι μια κλειστή πόρτα. Πιέστε το μοχλό που θα δείτε και μπείτε στην πόρτα που ανοίγει. Είσαστε έξω από το περιστροφικό δωμάτιο. Κατά τη διάρκεια του στενού δρόμου θυμόσαστε ένα κτίριο που περιστρεφόταν κάτω από το σημείο που βρισκόσασταν; Είναι ένα από τα Fire Marble Domes.

Fire Marble Dome.

Γενικά στο Riven υπάρχουν 5 νησιά, οπότε έχουμε και 5 Fire Marble Domes. Πριν περάσουμε πάλι από το περιστροφικό δωμάτιο ας κάνουμε μια ανασκόπηση των βημάτων σας από το στενό μονοπάτι στην παραλία όπου ρίχνοντας δυο μοχλούς ενεργοποιούνται οι γέφυρες. Θα σταματήσετε το περιστρεφόμενο δωμάτιο ώστε να παρατηρήσετε το σύμβολο που βρίσκεται πάνω του. Πριν φθάσετε στο δεύτερο διακόπτη ατμού έξω από τη σπηλιά θα πρέπει να υπάρχει ένας διακόπτης στον τοίχο. Πατήστε τον και το ασανσέρ θα σας μεταφέρει στο πιο κάτω επίπεδο. Ακολουθήστε το δρόμο προς το Fire Marble Dome. Πατήστε το κουμπί λοκάροντας το χρυσό σύμβολο στο δίσκο που περιστρέφεται και μόλις το καταφέρετε το Dome θα σταματήσει να γυρίζει. Ρίξτε μια ματιά στο σύμβολο και κατόπιν πρέπει να κοιτάξετε τους κωδικούς του Gehn που βρήκατε στο εργαστήριο του, ώστε να μπείτε στο Dome. Γυρίστε έξω από το δωμάτιο που περιστρέφεται.

Το Δωμάτιο που περιστρέφεται.

Πατήστε το κουμπί 4 φορές ώστε να γυρίσει το δωμάτιο αλλά μην αγγίζετε το μοχλό. Μπείτε μέσα στο δωμάτιο. Βγείτε έξω (θα δείτε τη γέφυρα που οδηγεί στο ναό) και πατήστε το κουμπί ώσπου να δείτε την πόρτα να εμφανίζεται μέσα στο περιστρεφόμενο δωμάτιο. Θα δείτε μια υπερυψωμένη γέφυρα που οδηγεί στο Χρυσό Dome. Ακολουθείστε τη ωσπου να βρεθείτε μπροστά στο γρίφο που έχει αποτελείται από



πλάκες (5x5) με χρωματιστούς βόλους στις άκρες. Αφήστε το γρίφο και γυρίστε στο Νησί του Δάσους με το λιφτ που βρίσκεται έξω από το ναό. Χρειάζεστε και τα υπόλοιπα D'ni σύμβολα για να λύσετε αυτό το γρίφο.

Επιστροφή στο νησί των Δασών.

CD #3

Καθώς πλησιάζετε την έξοδο της σπηλιάς, πάρτε το δεξί μονοπάτι πίσω στην περιοχή του ανθρακορυχείου. Προχωρήστε προς την ξύλινη





πύλη και παίξτε με το σκαθάρι. Μπείτε στην ξύλινη πύλη και ακολουθείστε το μονοπάτι του δάσους. Περνώντας τον πρώτο κορμό δέντρου κοιτάξτε για το στιλέτο του Riven που είναι εκεί. Μόλις το βρείτε κοιτάξτε το και θα δειτε το δεύτερο D'ni σύμβολο κρυμμένο κάπου εκεί. Το σκαθάρι έχει κάποια σχέση με το σύμβολο που βρήκατε. Συνεχίστε στο μονοπάτι ώσπου αυτό χωρίζεται. Ακολουθείστε το αριστερό μέρος μέχρι το γιγάντιο άγαλμα της φυλής.

Το Είδωλο του Wahrk

Το Wahrk είναι ένα θαλάσσιο πλάσμα με χαυλιόδοντες. Θα βρείτε αναφορές σε αυτό στα ημερολόγια του Gehn και της Cathrine. Καθώς πλησιάζετε το είδωλο υπάρχει ένα κουμπί στη δεξιά πηγή φωτός. Τραβήξτε το ώστε να αποκαλυφθούν οι σκάλες στο εσωτερικό του αγάλματος. Μπείτε στο είδωλο και κατόπιν στο ασανσέρ. Πατώντας το μοχλό προς τα πάνω οδηγείστε στο μονοπάτι του δάσους ενώ πατώντας τον προς τα κάτω πηγαίνετε στη σπηλιά του λιφτ. Το λιφτ αυτό πηγαίνει στο νησί Plateu.



Πηγαίντε στο μονοπάτι του δάσους. Βρίσκεστε σε ένα δάσος που μοιάζει πολύ με αυτό του Myst. Πάρτε το μονοπάτι στα αριστερά σας και πηγαίντε περνώντας από το περιστρεφόμενο Dome στο παρατηρητήριο.

Το Παρατηρητήριο.

Μπείτε και καθήστε. Πατήστε το δεξί μοχλό και θα σηκωθείτε ψηλά. Κοιτάξτε τη θέα. Κοιτάξτε κάτω και πατήστε το δεξί μοχλό ώστε να κλείσετε την πλατφόρμα. Σταματήστε το περιστρεφόμενο Dome και κοιτάξτε το χρυσό σύμβολο. Ο κωδικός για το Dome υπάρχει στο εργαστήριο του Gehn. Γυρίστε στο δάσος πάλι χρησιμοποιώντας το ασανσέρ.

Το Υποβρύχιο

Ακολουθείστε το μονοπάτι εκεί όπου χωρίζεται σε δυο. Πάρτε το δεξί μέρος και ανεβείτε κάτι σκάλες. Στρίψτε δεξιά και περάστε από την μπλέ σπηλιά με τα πρωτόγονα σχέδια στον τοίχο. Περάστε και την ξύλινη γέφυρα συνεχίζοντας προς την κορυφή. Μπορείτε να πλησιάσετε σε ένα από τα σπίτια. Χτυπείστε 5 φορές και θα δείτε ένα περίεργο τύπο να σας κοιτάζει από την τρύπα της πόρτας. Συνεχίστε προς τα πάνω μέχρι να δείτε το υποβρύχιο. Τραβήξτε το μοχλό για να ελευθερώσετε το υποβρύχιο.
Γυρίστε πίσω στην έξοδο της σπηλιάς όπου σταμάτησε το λιφτ. Τώρα πάρτε το αριστερό μονοπάτι προς την παραλία. Κοιτάξτε τα ζώα πάνω στους βράχους. Το τρίτο D'ni σύμβολο θα το βρείτε στο μικρό όρμο από βράχια. Γυρίστε στο μονοπάτι των βράχων και

μπείτε στη σπηλιά. Βγείτε από τη σπηλιά και πηγαίντε στο στενό δρόμο και χρησιμοποιείστε τη σκάλα για να ανέβετε σε μια προεξοχή των βράχων. Θα βρείτε το τέταρτο D'ni σύμβολο. Χρησιμοποιείστε την τελευταία σκάλα για να βρεθείτε στην περιοχή του υποβρυχίου.

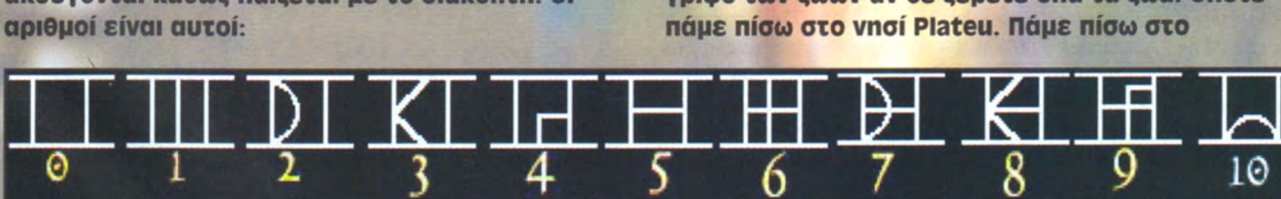
Χρησιμοποιώντας το Υποβρύχιο.

Υπάρχουν τρεις τρόποι ελέγχου μέσα στο υποβρύχιο. Το χερούλι γυρίζει το υποβρύχιο προς την αντίθετη κατεύθυνση. Ο δεξιός μοχλός οδηγεί το υποβρύχιο μπροστά ενώ ο κάτω το στρίβει δεξιά ή αριστερά. Χρησιμοποιώντας το χάρτη πηγαίντε στο χώρο των διακοπτών και βεβαιωθείτε ότι όλοι βρίσκονται στην πάνω θέση. Αυτός είναι ο χάρτης:



ΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

Χρησιμοποιήστε το χάρτη για να πάτε στο σχολείο πρώτα. Εκεί θα μάθετε ότι τα 5 D'ni σύμβολα έχουν σχέση με ρωμαϊκά νούμερα. Οι αριθμοί μπορούν να βρεθούν χρησιμοποιώντας το παιχνίδι της κρεμάλας. Μετρήστε τα κλίκ που ακούγονται καθώς παίζεται με το διακόπτη. Οι αριθμοί είναι αυτοί:



Το αριθμητικό σύστημα D'ni χρησιμοποιεί το βασικό σύμβολο 0 ως 4. Κάθε φορά που ανακαλύπτετε αριθμούς πολλαπλάσια του 5, βρίσκετε το βασικό αριθμό και τον περιστρέφετε κατά 90 μοίρες αντίθετα από τη φορά του ρολογιού. Π.χ., το 5 είναι το 1 που έχει περιστραφεί, το 10 είναι το 2, το 15 είναι το 3 κλπ. Αριθμοί μεγαλύτεροι του 4 που δεν είναι πολλαπλάσια του 5 δημιουργούνται με τη χρήση των βασικών αριθμών (0-4) και των αριθμών που είναι πολλάπλάσια του 5. Σύμφωνα με το ημερολόγιο του Gehn οι μεγάλοι αριθμοί μπορούν να δημιουργηθούν προβάλοντας δυο D'ni αριθμούς τον έναν πάνω στον άλλο. Επόμενος προορισμός: CONIC GALLOWS

CONIC GALLOWS

Οταν φτάσετε στην πλατφόρμα, τραβήξτε το μοχλό και θα πέσει μια μπάρα. Πιάστε τη μπάρα και θα ανεβείτε πάνω. Οταν ανεβείτε δε θα μπορείτε να επιστρέψετε στο υποβρύχιο. Μπροστά σας υπάρχει μια στρογγυλή πόρτα. Κοιτάξτε από μέσα και θα δείτε το φυλακισμένο. Στα δεξιά σας είναι ένας διακόπτης. Πατήστε τον να ανοίξετε την πόρτα. Μπείτε και ανοίξτε την καταπακτή στο έδαφος. Τραβήξτε τον κρίκο. Δεν μπορείτε να τον δείτε, απλά τοποθετείστε τα χέρια σας στο άνοιγμα της καταπακτής. Θα ανοίξει ένα άνοιγμα στον τοίχο και θα εμφανιστεί μια σκοτεινή σύρραγγα. Προχωρείστε μέσα στη σύραγγα ώσπου να δείτε φώς. Εδώ θα πρέπει να έχετε υπομονή.

Μόλις φτάσετε στο τέλος της σύρραγγας ψάξτε για μια πηγή φωτός. Μόλις τη βρείτε αγγίξτε τη για να ενεργοποιηθεί. Γυρίστε και πηγαίντε πίσω. Κατά τη διαδρομή ανάψτε όλα τα φώτα. Μόλις η σύρραγγα φωτιστεί θα δείτε μια πέτρινη πόρτα με ένα χερούλι. Τραβήξτε το για να ανοίξει η πόρτα. Θα βρεθείτε μέσα σε ένα κυκλικό δωμάτιο από το πάτωμα του οποίου προεξέχουν 25 πέτρες. Πάνω στις 25 αυτές πέτρες υπάρχουν φωτογραφίες ζώων. Στο απέναντι μέρος του δωματίου υπάρχει μια κλειστή πόρτα. Δε θα μπορέσετε να λύσετε το γρίφο των ζώων αν δε ξέρετε όλα τα ζώα. Οπότε πάμε πίσω στο νησί Plateu. Πάμε πίσω στο άγαλμα του Wahrk και μπαίνουμε στο ασανσέρ. Πατάμε το μπλέ διακόπτη να καλέσουμε το λιφτ και κατεβάζουμε το μοχλό για να πάμε στο κάτω επίπεδο. Μπαίνουμε στο λιφτ και απολαμβάνουμε τη διαδρομή για το νησί Plateu.

Η συνέχεια στο επόμενο



του Αντώνη "The Ace" Μαρίνου



Test Drive 4



Για να ενεργοποιήσετε το cheat mode, πηγαίνετε στην οθόνη save, επιλέξτε το δέκατο slot και γράψτε για ονομασία save έναν από τους παρακάτω κωδικούς. Μετά πατήστε enter. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πολλαπλούς συνδυασμούς κωδικών. NOAICARS - Δεν υπάρχουν οδηγοί με AI σε LAN mode• STICKIER - Απενεργοποιείται το collision (μπορείτε παρ' όλα αυτά να κάνετε spin, αλλά το όχημα σας δεν αφήνει ποτέ τον δρόμο• AARDVARK - Καταργείται ΤΕΛΕΙΩΣ το collision •ITSLATE - Δεν έχετε special εφφέ (Μόνο σε 3Dfx έκδοση)• CREDITZ - Σας δείχνει τα credits• SPACLLA - Ξεκλειδώνει όλα τα οχήματα •LEVELLA - Ξεκλειδώνει όλες τις πίστες• SPAZZY - Τρέχετε πάνω σε οξύ• BANDW - Ασπρόμαυρη απεικόνιση• MIKTROUT - Μεγάλα οχήματα• MPALMER - Mini οχήματα• BIRDVIEW - Θέα από ψηλά

Quake 2

Πατήστε tab και γράψτε τα εξής:

give all - παίρνετε τα πάντα (όπλα, κλειδιά, κ.λ.π)• give health - 100% health • give weapons - όλα τα όπλα• give ammo - full πυρομαχικά •give armor - 200% πανοπλία• give body armor - 1 μονάδα ασπίδας •god - αθανασία (God mode) no target - Δεν θα έχετε target mode• no clip - Θα μπορείτε να περνάτε από τοίχους, και να ανεβαίνετε πατώματα• give jacket armor - jacket armor • give blaster - παίρνετε το Blaster• give shotgun - παίρνετε το Shotgun• give super shotgun - παίρνετε το Super shotgun• give machinegun - παίρνετε το machinegun •give chaingun - παίρνετε το chaingun• give grenade launcher - παίρνετε το grenade launcher• give rocket launcher - παίρνετε το rocket launcher• give railgun - παίρνετε το railgun• give bfg10k - παίρνετε το bfg10k• give shells - παίρνετε 10 φυσίγγια• give bullets - παίρνετε 50 σφαίρες• give cells - παίρνετε 50 cells •give grenades - παίρνετε 5 χειροβομβίδες• give rockets - παίρνετε 5 ρουκέτες

Worms 2

Κωδικοί για τις πίστες Level 2: Timetherewere• Level 3: Somesmallworms• Level 4: Whogotveryvery• Level 5: Annoyedand •Level 6: Decidedto• Level 7: Gotoarmsin• Level 8: Ordertowipe •Level 9: Outthere • Level 10: Vicious enemy • Level 11: Counterparts• Level 12: Theydeveloped • Level 13: Somereally • Level 14: Coolweaponssuch •Level 15: Asbananabombs• Level 16: Andmagicbullets• Level 17: Theytrained • Level 18: Allnightabd• Level 19: Everydaysothey• Level 20: Wouldbecome• Level 21: Proficient• Level 22: Intheirwormly •Level 23: Waysometime• Level 24: Theywouldshoot• Level 25: Granniesjust• Level 26: Forfunandlaugh• Level 27: Aboutitinthe •Level 28: Eveningtim•Level 29: Weapologiseon•Level 30: Behalfofallthe• Level 31: Territoriesthat•Level 32: Wewenttothe •Level 33: Troubleoftranslating• Level 34: Worms2intobutwe• Level 35: Didnthavetimeto• Level 36: Translatethese•Level 37: Passwordsnotthat •Level 38: Theyneedtobedone•Level 39: Wesupposethat•Level 40: Youarereally •Level 41: Expectingto • Level 42: Seeawonderful • Level 43: Cheatmodewhen • Level 44: Finishthemissions • Level 45: Andyouareright

Take No Prisoners

Γράψτε τους παρακάτω κωδικούς (μέσω της κονσόλας). DIR MAP - Εμφανίζεται ολόκληρος ο χάρτης MAP *** (Στα αστεράκια βάζετε το όνομα του χάρτη που θέλετε να πάτε, χωρίς το extension), π.χ. MAP DOWNTOWN θα σας πάει στον χάρτη Downtown. Προσοχή μόνο γιατί το παραπάνω tip είναι επικίνδυνο, και μπορεί να σας παγιδέψει πίσω από κλειδωμένη πόρτα. PC_RUNSERVICEPATHETICSMEG - Ολα τα αντικείμενα, όλα τα όπλα, και αθανασία.

Actua Soccer 2

Γράψτε αυτούς τους κωδικούς οπουδήποτε στις οθόνες του παιχνιδιού, και τους ξαναγράφετε για να απενεργοποιήσετε το εκάστοτε cheat. •itscoming home - Ενεργοποιεί/απενεργοποιεί τις Ιταλικές ομάδες •bibobaggins - Ομάδες με νάνους!• bigdaddy - Ομάδες με γίγαντες

MDK

Γράψτε τους παρακάτω κωδικούς για να έχετε τα επιθυμητά αποτελέσματα:

•Power-up ολόγραμμα: holokurtisfun
•Homing sniper grenade: nastyshotthanks
•Πλήρης υγεία: makemefull
•Gattling gun power-up: masterblaster
•Twister power-up: twistandshout
•Homing sniper grenade: biggrenade
•Για 486 συστήματα: 486willbeslow

Grand theft auto

Βάλτε για όνομά σας ένα από τα παρακάτω cheats: • itsgallus: Πρόσβαση σε όλα τα levels • itstantrum: Απειρες ζωές • iamthelaw: Αστυνομία τέλος! • stevesmates: Μια από τα ίδια • itcouldbeyou: Παίρνετε 999999999 πόντους • suckmyrocket: Ολα τα όπλα, Ασπίδα και επίσης παίρνετε και κάρτα για να βγαίνετε από τη φυλακή • iamgarypenn: Ασπίδα, και κάρτα για να βγαίνετε από τη φυλακή.

Jedi Knight: Dark Forces II

Πατήστε το "T" ενώ παίζετε για να δείτε την κονσόλα, και μετά γράψτε τον κωδικό. Προσοχή γιατί μερικοί κωδικοί πρέπει να φέρουν στο τέλος τη λέξη "on". Για παράδειγμα, για να ενεργοποιήσετε την αθανασία πρέπει να γράψετε "jediwannabe on".

•whiteflag: Οι εχθροί δεν σας πειράζουν. • eriamjh: fly mode •jediwannabe (on-off): αθανασία • slowmo: αργή κίνηση • thereisnotry: επόμενο level • red5: Ολα τα όπλα • wamprat: Ολα τα αντικείμενα •imayoda: Light Jedi powers • sithlord: Dark Jedi powers • racoonking: Dark and Light Jedi powers (Ολες οι δυνάμεις) • deeznuts: Ενα επίπεδο εμπειρίας παραπάνω • bactame: Επαναφέρει την υγεία σε full επίπεδα • 5858lvr: Βλέπετε ολόκληρο τον χάρτη • yodajammies: full Force power



Megarace 2

•SPEED: Κάνει το όχημά σας ταχύτερο • MONEY: Παίρνετε 99999 credits!(Πρέπει να ξεκινήσετε νέο παιχνίδι για να ενεργοποιηθεί) • MAP: Σας δίνει χάρτη για ολόκληρη την πίστα που τρέχετε. •NOLANCE: Σταματάει τον Lance Boyle να σας ενοχλεί! • GAME: Περνάει το intro και σας πάει κατευθείαν στα menu.

Privateer 2: The Darkening

Ενώ πετάτε κάντε τα εξής: 1. Πατήστε "Alt-N" για να πάτε στην οθόνη πλοήγησης 2. Πατήστε "F" 3. Γράψτε ένα από τα παρακάτω, και πατήστε Enter:

•NO TALENT: Αθανασία • REP ME UP: Επισκευάζει όπλα και ασπίδες • PETY PETY: Ξαναγεμίζει το καύσιμο για το afterburner • CHILL OUT: Κρυώνει το laser •NAPALM: Απειρες ατομικές βόμβες Οι κωδικοί αυτοί ισχύουν μέχρι να προσγειωθείτε κάπου.

Turok



Από το κεντρικό menu εισάγετε έναν από τους παρακάτω κωδικούς, μέσω της επιλογής "Enter cheat".

•THSSLKSCL: God mode• FRTHSTHTTRLSCK: Απειρες ζωές •BLLTSRRFRND: Απειρα όπλα • CMGTSMMGGTS: Ολα τα όπλα •SNFFRR: Disco mode •RBNSMITH: Big heads, αθανασία, όλα τα όπλα, άπειρα πυρομαχικά, και credits • THBST: Gallery • FDTHMGS: Credits

Exhumed

•LOBOCOP: Ολα τα όπλα • LOBODEITY: God mode• LOBOSWAG: Ολα τα αντικείμενα • LOBOPICK: Ολα τα κλειδιά • HOLLY LEVEL#: Οπου # η πίστα που θέλετε να πάτε • HOLLY DOORS: Ανοίγει κλειδωμένες πόρτες • HOLLY EXIT: Επόμενο level

G Police

Γράψτε τα παρακάτω στο κεντρικό menu:

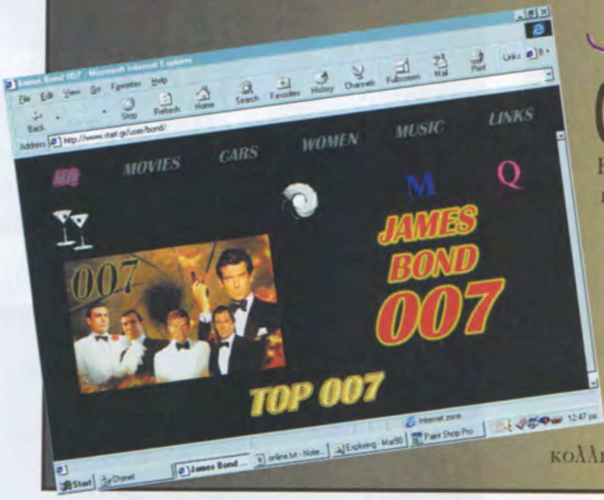
•WOOWOO - Havoc Sirens •SUPACAM - Enemy FallCam• BENIHILL - Benny Hill cars • PANTALON - All Secret missions (in Training menu) • DOOBIES - Infinite Shields • MRTICKY - Infinite Weapons • STATTOE - In-game info

Δεν μπορείτε να προχωρήσετε πέρα από την αποστολή που βρίσκεστε αν έχετε το cheat αυτό ενεργοποιημένο.

Level cheats:

1 MADGAV **2** DOLMAN **3** SONAGAV **4** ACEDUF **5** JOJOGUN **6** WENSKI **7** SAEGGY **8** MAZMAN **9** DAZMAN **10** DELUCS **11** ANDOOOO **12** KIMBCHS **13** ANDYMAC **14** YERMAN **15** OLLIEB **16** THEYOLK **17** TONYMASH **18** ANDYCROW **19** BIONIC **20** TSLATER **21** IAINTHOD **22** JONRITZ **23** CLAIREC **24** STEVEBOT **25** ANGUSF **26** EUANLEC **27** EDFIRE **28** STUBOMB **29** THONBOY **30** JIMMAC **31** PUGGER **32** ROSSCO **33** CAKEBOY **34** NIKNAK **35** SAGLORD

My name is Bond. James Bond...



Ο αθάνατος, αγέραστος και πάντα γυναικοκατακτητής πράκτορας, διείσδυσε και στο Internet. Συγκεκριμένα στη διεύθυνση http://www.start.gr/user/bond/. Εκεί θα βρείτε ένα πολύ λεπτομερές site που περιέχει πληροφορίες για όλες τις ταινίες του 007, για τα αυτοκίνητα που έχουν κατά καιρούς εμφανιστεί στις ταινίες του, για τα soundtracks, links, και το πιο καλό απ' όλα, πληροφορίες για όλες τις γυναίκες που συμπρωταγωνιστούσαν στις ταινίες του, και μάλιστα με φωτογραφίες (όχι αποκαλυπτικές, μην κάνετε όρεξη!). Επειδή από ότι ξέρω υπάρχουν πολλοί που έχουν ψύχωση με τις ταινίες του James Bond, σίγουρα εδώ θα βρουν οτιδήποτε θελήσουν έτσι ώστε να αποστομώνουν τους κολλητούς τους! Οσοι πιστοί προσέλθετε.

22 ΡΑΛΛΥ ΕΛΠΑ

Μία σελίδα για τους οπαδούς των μηχανοκίνητων σπορ. Το 22 ράλλυ ΕΛΠΑ που έγινε στη Χαλκιδική, έχει τη σελίδα του στο web και σίγουρα θα ενδιαφέρει όλους όσους θα ήθελαν να ξέρουν τα αποτελέσματα, τους διαγωνιζόμενους, τους κανονισμούς, και πολλά άλλα ακόμα. Το site είναι ιδιαίτερα πλούσιο σε πληροφορίες, με πολλά links, και γενικά τα περιεχόμενα θα συναρπάσουν τους θιασώτες της γρήγορης οδήγησης. Βέβαια το ράλλυ έχει τελειώσει, αλλά το site δεν περιέχει μόνο στοιχεία για αποτελέσματα (που σίγουρα τώρα είναι παλιά), αλλά και πληροφορίες που είναι χρήσιμες γενικά για να γνωρίζει κάποιος λεπτομέρειες που αφορούν θέματα σχετικά με τον αγώνα, και όχι αποκλειστικά για αυτόν, όπως την ιστορία των αγώνων, αποτελέσματα παλαιότερων χρονιών, τις διαδρομές, κ.λ.π. Μάλιστα, τα αποτελέσματα δίνονταν online, δηλαδή την ώρα που γινόταν ο αγώνας. Εχετε το υπόψη σας για την επόμενη χρονιά. Ελπίζω μόνο να μην σας πιάσει ζήλια μόλις δείτε τα "εργαλεία" που οδηγούν οι οδηγοί. Η διεύθυνση είναι: http://www.techlink.gr/elpa/rallyelpa/



Το πιο γλυκό site!



Αν απορείτε με τον τίτλο, τότε διαβάστε τις παρακάτω γραμμές και θα καταλάβετε. Η γνωστή σοκολάτα Lacta έχει τώρα τη δική της σελίδα στο Internet. Βέβαια ίσως αναρωτηθείτε τι δουλειά έχει μια σοκολάτα στο Web, αφού κανείς δεν θα νοιάζεται για πράγματα που την αφορούν. Συνήθως το μόνο που μας ενδιαφέρει είναι να την καταβροχθίσουμε, έτσι; Ομως το site βασικά δεν έχει πληροφορίες για τη σοκολάτα (ή έστω όχι μόνο για αυτήν). Αντιθέτως, θα μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για ταινίες κινηματογράφου, θα μπορείτε να κατεβάσετε χρήσιμα utilities, τρελά παιχνίδια και γενικά να βρείτε πολλά πολλά πράγματα. Το site είναι όντως πολύ συμπαθητικό, και θα σας αρέσει το όλο στιλάκι του. Εμάς προσωπικά έχει βρει περίοπτη θέση του στα favorites μας. Ελπίζω και σε εσάς να γίνει το ίδιο. Μοναδικό πράγμα που δεν μας άρεσε ήταν το γεγονός πως παρόλο που το site είναι ελληνικό, τα πάντα είναι γραμμένα στα αγγλικά. Ελπίζω πως στο μέλλον θα διορθωθεί αυτό. Η διεύθυνση είναι: http://www.lacta.gr/.



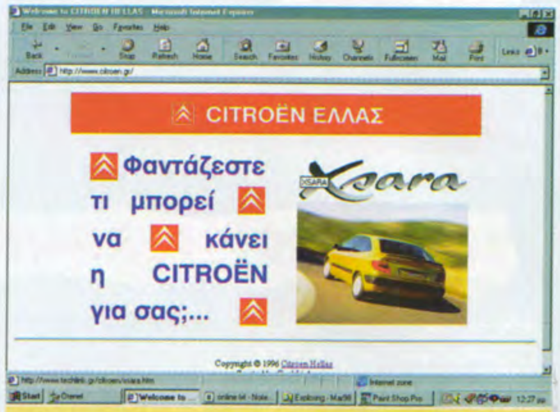
ONLINE SNIFFING...

Θέλετε να πάτε διακοπές στη Χίο;

Για ρίξτε μια ματιά εδώ. Στη διεύθυνση http://www.chios.com/ θα βρείτε το Chios.com. Δεν πρόκειται για κερδοσκοπική επιχείρηση, ούτε για τουριστικό γραφείο, και ούτε βέβαια για παροχέα internet. Προήλθε κυρίως από το μεράκι κάποιων ανθρώπων ευαισθητοποιημένων στο θέμα της προώθησης του νησιού, και φτιάχτηκε όπως λένε και οι ίδιοι "με σκοπό να αποτελέσει μια γέφυρα επικοινωνίας μεταξύ των Χιωτών όλου του κόσμου, αλλά και ένα πλήρη και καλαίσθητο πληροφοριακό οδηγό για αυτούς που ενδιαφέρονται για το νησί, η επιθυμούν να το επισκεφτούν". Στο site ετούτο θα βρείτε, εκτός από ιστορικά, γεωγραφικά και λοιπά στοιχεία για τη Χίο, και καταχωρήσεις, επιλεγμένες με βάση την υψηλή ποιότητα των προσφερομένων υπηρεσιών. Το site είναι μια καλή επιλογή για όσους θα ήθελαν να μάθουν μερικά βασικά πράγματα πριν πάνε εκεί, έτσι ώστε να μην δείχνουν σαν "τουρίστες". Η τουλάχιστον για να είναι λιγάκι εξοικειωμένοι με το περιβάλλον. Και στο κάτω-κάτω, ξέρετε τι είναι ο παραδοσιακός "ρουκετοπόλεμος" που γίνεται μεταξύ των εκκλησιών του νησιού; Ευκαιρία να μάθετε!



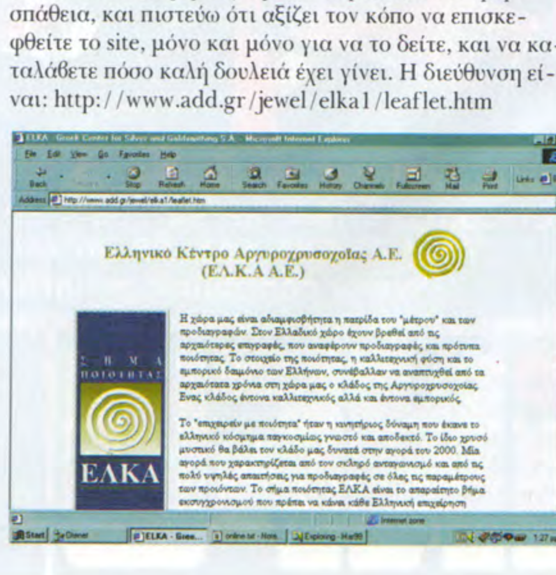
Η Citroen μπήκε στο Internet.



Αν έχετε την πολυτέλεια και είστε στο ψάξιμο για να αγοράσετε αυτοκίνητο (πολυτέλεια γιατί όπως είναι τα πράγματα, δεν είναι και εύκολο να αγοράσει κανείς αμάξι!), και αν σκέφτεστε να πάρετε Citroen, τότε γιατί να πάτε στην αντιπροσωπεία; Αφού υπάρχει σελίδα στο Internet, γιατί να τρέχετε στο κρύο μέχρι την έκθεση για να δείτε το αυτοκίνητο; Πηγαίνετε στη διεύθυνση http://www.citroen.gr/main.htm και θα βρείτε, από στοιχεία για την εταιρεία, μέχρι για όλα τα μοντέλα της (και για τα επαγγελματικά). Στα στοιχεία των αυτοκινήτων θα βρείτε τα πάντα, από τις επιδόσεις τους και τον εξοπλισμό τους μέχρι την τιμή τους. Τι; Θέλετε να το αγοράσετε μέσω Internet; Σαν πολλά ζητάτε. Αν θέλετε να το αγοράσετε κιόλας, ε τότε πηγαίνετε στην αντιπροσωπεία! Πάντως οφείλω να ομολογήσω πως το site είναι πολύ καλά σχεδιασμένο (δεν είναι γεμάτο γραφικά έτσι ώστε να σέρνετε ο browser σας αν δεν έχετε μνήμη), με σωστά τοποθετημένα τα στοιχεία και τα links, και το απαραίτητο "κύρος" που πρέπει να δείχνει ένα site μιας μεγάλης εταιρείας αυτοκινήτων. Καλό ψάξιμο.

Ελληνικό Κέντρο Αργυροχρυσοχοΐας.

Εδώ έχουμε site που ασχολείται με την προώθηση των ελληνικών κοσμημάτων (δηλαδή αυτά που σχεδιάζονται και κατασκευάζονται από έλληνες χρυσοχόους). Συγκεκριμένα (πάρτε βαθιά ανάσα γιατί ακολουθεί κατεβατό) παρέχει εξειδικευμένη γνώση σε θέματα τεχνικής βοήθειας, τεχνικών υπηρεσιών, ενημέρωσης, τεχνογνωσίας, αναλαμβάνει την εκπόνηση τεχνικοοικονομικών μελετών και μελετών σκοπιμότητας, διενεργεί έρευνα αγοράς σε Εθνικό και Διεθνές επίπεδο για την προώθηση των προϊόντων του κλάδου, διοργανώνει εκδηλώσεις, τόσο στο εσωτερικό όσο και στο εξωτερικό, που συμβάλλουν στην προώθηση των προϊόντων του κλάδου, διοργανώνει σεμινάρια, εκθέσεις και εκδίδει έντυπα, διοργανώνει εκπαιδευτικά προγράμματα για τις ΜΜΕ του κλάδου, στηρίζει και προωθεί τον σχεδιασμό προϊόντων, πραγματοποιεί συνεργασία με δημόσιους φορείς εκπαιδευτικά ιδρύματα, επιχειρήσεις χρηματοδοτικούς οργανισμούς, με στόχο τη βιομηχανική ανάπτυξη του κλάδου, συνεργάζεται με επιχειρήσεις ή φορείς με παρεμφερή σκοπό, στο εσωτερικό ή στο εξωτερικό, και πολλά άλλα ακόμη. Σίγουρα είναι μια αξιέπαινη προσπάθεια, και πιστεύω ότι αξίζει τον κόπο να επισκεφθείτε το site, μόνο και μόνο για να το δείτε, και να καταλάβετε πόσο καλή δουλειά έχει γίνει. Η διεύθυνση είναι: http://www.add.gr/jewel/elka1/leaflet.htm





ΔΙΕΘΝΗΣ ΕΚΘΕΣΗ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ, ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ & ΑΥΤΟΜΑΤΙΣΜΟΥ ΓΡΑΦΕΙΩΝ

infoworld® '98



Έχουμε την τιμή να...
...σας πληροφορήσουμε

ότι η infoworld '98:

θα είναι η μεγαλύτερη και πιο ενημερωμένη έκθεση Πληροφορικής, Τηλεπικοινωνιών και Αυτοματισμού Γραφείων, που έχει οργανωθεί μέχρι σήμερα στην Ελλάδα,

- *συγκεντρώνει προϊόντα & υπηρεσίες από όλους τους πιο πάνω χώρους,*
- *περιλαμβάνει τέσσερεις ξεχωριστές θεματικές κυψέλες, ανοιχτές σε ειδικό μόνο κοινό,*
- *και τέλος, θα εμπλουτισθεί με ένα μεγάλο αριθμό συζητήσεων, σημαντικών ομιλιών και σεμιναρίων.*

infoworld®

...η πηγή της πληροφορίας

Στάδιο Ειρήνης & Φιλίας
22-26 Μαΐου 1998

ΣΕ ΠΕ *Υπό την αιγίδα του* ***Συνδέσμου Επιχειρήσεων Πληροφορικής Ελλάδας***

Internet: www.infoworld.gr
Για πληροφορίες/συμμετοχές:

ΣΥΜΕΩΝ Γ. ΤΣΟΜΩΚΟΣ Α.Ε. Ακαδημίας 17, GR-106 71, Αθήνα, Τηλ.: (301) 36.42.040-1, (301) 36.16.551-2, Fax.: (301) 36.19.714
Δ. & Γ. ΚΑΛΟΦΩΛΙΑΣ ΕΚΔΟΤΙΚΗ Α.Ε., Χαλανδρίου 39, GR-151 25, Μαρούσι, Τηλ.: (301) 68.98.400, (301) 68.99.400, Fax.: (301) 68.98.413

http://www.biltmore.com/



Αν θέλετε να κάνετε μια εικονική βόλτα σε μια έπαυλη (με όλη τη σημασία της λέξης) αυτό είναι το μέρος που πρέπει να επισκεφθείτε.

http://wbr.com/vanhalen/



Είναι γεγονός ότι το World Wide Web σφύζει από μουσικά sites. Για παράδειγμα αυτές οι σελίδες που περιλαμβάνουν κλιπς από τον τελευταίο δίσκο των Van Halen.

http://www.onlineschoolyard.com/default.asp



Σε αυτό το εικονικό σχολείο τα παιδιά θα χρειαστούν λίγη βοήθεια (λόγω της Αγγλικής γλώσσας) αλλά θα βρουν πολλές ενδιαφέρουσες ασχολίες.

http://swimsuit.cnnsi.com/features/1998/swimsuit/cover.html



Το πολύ γνωστό περιοδικό Sports Illustrated, κάθε χρόνο κυκλοφορεί μια ειδική έκδοση, αφιερωμένη στα μαγιό! Οσοι πιστοί προσέλθετε!

http://ourworld.compuserve.com/homepages/E_Sandys/homepage.htm



Οι κινηματογραφικές ταινίες δεν είναι και τόσο τέλειες όσο νομίζατε. Σ' αυτή τη σελίδα θα φρίξετε από τα λάθη που έχουν γίνει.

http://www.web-radio.com/



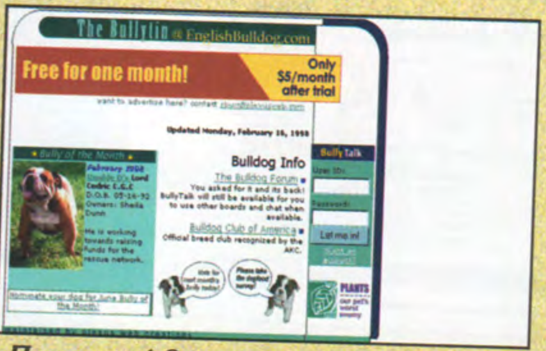
Ισως είναι καιρός να πετάξετε το παλιό τρανζιστοράκι σας και να επισκεφθείτε το Web Radio. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι η εγκατάσταση του Real Audio Player.

http://204.96.11.210/kidz/games/games.htm



Τι κι αν το αφεντικό σας δεν σας επιτρέπει να έχετε παιχνίδια στο PC; Τώρα μπορείτε να παίζετε online διάφορα απλά αλλά διασκεδαστικά παιχνίδια.

http://www.englishbulldog.com/



Προσωπικά δεν μπορώ να πω ότι με γοητεύουν τα bulldogs αλλά τι να πω, γούστα είναι αυτά, μπορεί κάποιος από εσάς να ενδιαφέρεται!

http://www.asiasociety.org/



Τι ξέρετε για την Ασία; Τίποτε; Ε, λοιπόν χάνετε! Σε αυτό το site θα μπορέσετε να μάθετε τα πάντα για αυτήν την αχανή ήπειρο και τους πολιτισμούς της.

http://members.xoom.com/Artshop/index.htm



Στο Internet σίγουρα μπορείτε να βρείτε μια τεράστια συλλογή από clip-art αλλά καμιά σαν κι αυτή. Και φυσικά είναι δωρεάν!

http://www.comedyzone.beeb.com/



Αν είστε λάτρεις της Βρετανικής κωμωδίας τότε αυτό είναι μάλλον το site των ονείρων σας. Αν δεν είστε λάτρεις, καλά θα κάνετε να γίνετε!

http://www.gardenweb.com/



Είστε σίγουροι ότι ξέρετε τα πάντα όσον αφορά τη φροντίδα του κήπου σας (ή των γλαστρών σας, αν ζείτε σε πολυκατοικία!); Καλύψτε τα κενά σας σε αυτό το site.

http://destinations.previewtravel.com/



Σας αρέσουν τα ταξίδια; Σας αρέσει να βλέπετε αξιοθέατα; Θέλετε να μάθετε και την παραμικρή λεπτομέρεια για το μέρος που θα επισκεφθείτε; Εδώ είμαστε!

http://www.archivesmhg.com/



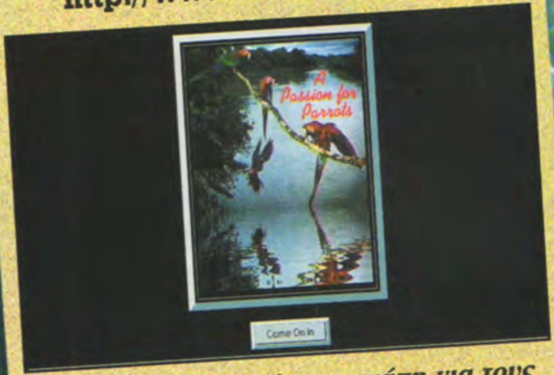
Τι θα μπορούσαμε εμείς, οι πτωχοί συντάκτες του USER, να πούμε για τη θρυλική Marilyn Monroe; Τίποτε! Μπορούμε όμως να θαυμάσουμε τις φωτογραφίες της!

http://www.naturalhandyman.com/



Οι περισσότερες εργασίες που κάνετε στο σπίτι (ηλεκτρικά, υδραυλικά, κλπ) καταλήγουν συνήθως ως μια πονεμένη ιστορία... Τουλάχιστον εδώ, θα γελάσει το χειλάκι σας!

http://www.bowcreek.com/



Εντάξει, πολλοί τρέφουν αγάπη για τους σκύλους ή τις γάτες. Πόσοι όμως έχουν ψύχωση με τους παπαγάλους; Στο Internet φτάνει έστω κι ένας!

http://travel.epicurious.com/



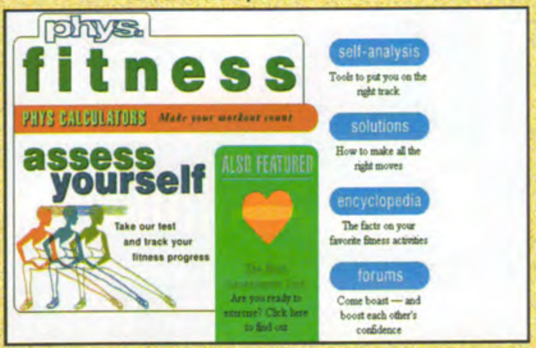
Εχετε σκεφθεί τους κινδύνους που σας απειλούν όταν επισκέπτεστε μια ξένη χώρα; Εδώ π.χ. θα μάθετε ότι δεν πρέπει να γελάτε δυνατά στην Κορέα! Ελα Χριστέ και Παναγιά!

http://www.boblazar.com/



Και καλά να ταξιδεύεις σε μια ξένη χώρα, τι γίνεται όμως αν σε απαγάγουν εξωγήινοι; Χρήσιμες (;!) συμβουλές για έκτακτες περιπτώσεις!

http://www.phys.com/f_fitness/00home/home.htm



Αισθανόμαστε ένοχοι για την ακινησία σας μπροστά στην οθόνη, και σας δίνουμε τη διεύθυνση ενός online συμβούλου γυμναστικής και υγιεινής ζωής!

http://www.serioussports.com/



Αν είστε ήδη γυμνασμένοι και φουσκωτοί τότε μπορείτε να δοκιμάσετε τις δυνάμεις σας σε κάπως πιο δύσκολες καταστάσεις. Πφφφ, σιγά τα λάχανα!

http://www.enews.com/



Αν ο τοπικός-συνοικιακός εφημεριδοπώλης σας δεν σας καλύπτει με την ποικιλία των εντύπων που διαθέτει, γιατί δεν δοκιμάζετε τον "Online εφημεριδοπώλη";

http://www.d-zyn.com/monica/



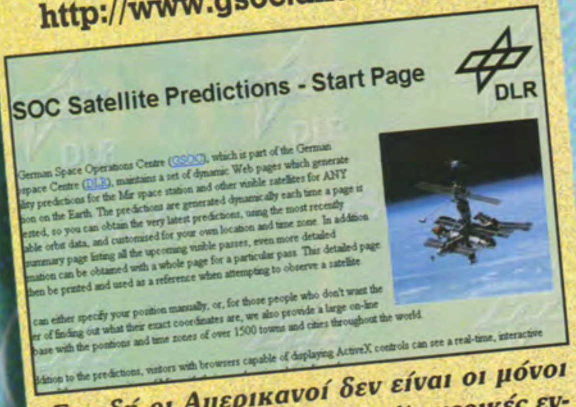
Είναι απίστευτο τι κάνουν κάποιοι άνθρωποι όταν δεν έχουν άλλη ασχολία. Στην προκειμένη περίπτωση έχουμε ένα site αφιερωμένο στη Monica Lewinsky!

http://www.foodwinemag.com/



Αρκετά με τα υγιεινά sites, εδώ θα βρείτε μερικές μικρές απολαύσεις που ίσως δεν βοηθούν τη σιλουέτα αλλά ικανοποιούν το στομάχι

http://www.gsoc.dlr.de/satvis/



Επειδή οι Αμερικανοί δεν είναι οι μόνοι "μάγκες", δείτε σε αυτό το site μερικές ενδιαφέρουσες πληροφορίες που αφορούν το διάστημα.

ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ CD-ΔΩΡΟ

Φίλοι αναγνώστες, όπως βλέπετε και πάλι στο CD αυτού του μήνα έχουμε ξεπεράσει τα 600 MB demos και shareware παιχνιδιών. Πιστεύουμε δε ότι ανταποκριθήκαμε και στην υπόσχεση που σας δώσαμε από την αρχή, ότι κάθε μήνα το CD θα είναι και καλύτερο και σε αυτή την προσπάθειά μας οι σοβαρότεροι βοηθοί είστε εσείς. Οι παρατηρήσεις σας λοιπόν είναι παραπάνω από ευπρόσδεκτες. Γράψτε μας αν θέλετε να προσθέσουμε κάτι ή αν σας ενοχλεί κάτι. Αλλωστε πιστεύουμε ότι αυτό δεν είναι το δικό μας αλλά το δικό σας CD. Εμείς απλά προσπαθούμε να σας προσφέρουμε το καλύτερο CD που ένας gamer μπορεί να βρει σε ελληνικό περιοδικό. Και η υπόσχεσή μας για τη βελτίωσή του ισχύει και για τον επόμενο μήνα!

Για να δείτε τα περιεχόμενά του, τοποθετήστε το CD στο CD-ROM drive και μέσα από τα Windows τρέξτε το αρχείο iface.exe. Ετσι θα βρεθείτε στο κεντρικό μενού επιλογών. Από εκεί υπάρχουν δύο υποκατηγορίες προγραμμάτων που μπορείτε να μεταφερθείτε, που είναι οι εξής:

DEMOS: Πολλά demos από τις τελευταίες κυκλοφορίες των καλύτερων παιχνιδιών της αγοράς. Παιχνίδια που απευθύνονται σε κάθε κατηγορία gamers και στα οποία θα έχετε τη δυνατότητα να παίξετε κάποιες πίστες και να αποφασίσετε έτσι εύκολα αν θα τα αγοράσετε ή όχι. Συγκρίνετε τα δικά σας reviews με αυτά των συντακτών του περιοδικού!

SHAREWARE: Για όσους δεν αρκούνται στα demos πολλά περισσότερα shareware παιχνίδια για όλα τα γούστα. Πολλά από αυτά θα μπορούσαν να τιμολογούνται και σαν κανονικά παιχνίδια καθώς η ποιότητά τους δεν υπολείπεται σε τίποτα από αυτή των full-price προγραμμάτων που κυκλοφορούν. Να σημειώσουμε εδώ ότι shareware δεν σημαίνει δωρεάν. Αν κάποιο από αυτά τα παιχνίδια σας αρέσει τότε στείλτε στον δημιουργό του το μικρό ποσόν που ζητάει. Ετσι στηρίζετε το θεσμό του shareware αλλά και πολλές φορές έχετε τη δυνατότητα να παίξετε έξτρα πίστες και να ενημερώνεστε για τις μελλοντικές εκδόσεις ενός προγράμματος.

Ενεργοποιώντας το interface του CD-ROM, εμφανίζεται ένα παράθυρο περίπου το 1/3 της οθόνης. Στο κάτω μέρος του παραθύρου, υπάρχουν τέσσερα buttons, το "Demos", το "Shareware", το "About" και το "Εξοδος". Επιλέγοντας ένα από τα δύο πρώτα, εμφανίζονται σε ένα μεγάλο πλαίσιο τα ονόματα των προγραμμάτων της εκάστοτε κατηγορίας, Demos ή Shareware. Κάνοντας διπλό κλικ στο όνομα κάποιου παιχνιδιού, δύο πράγματα μπορεί να συμβούν: ή θα τρέξει απευθείας από το CD-ROM, ή θα εκτελεστεί το δικό του πρόγραμμα εγκατάστασης. Αν ωστόσο σε αυτή την περίπτωση δεν είστε ευχαριστημένοι από την ταχύτητα που φορτώνεται το παιχνίδι, τότε μπορείτε να το αντιγράψετε στον δίσκο μεταφέροντας απλά τον φάκελο του και εκτελώντας την εντολή ATTRIB -R *.* /S.
Σε γενικές γραμμές όλα τα DOS παιχνίδια εκτελούνται με τη χρήση του interface μέσα από τα Windows. Ωστόσο εάν αντιμετωπίσετε πρόβλημα, θα χρειαστεί να τρέξετε μέσα από καθαρό DOS (πατήστε F8 κατά την εκκίνηση των Windows 95, και επιλέξετε την επιλογή "MS-DOS Mode"). Λόγοι που μπορεί να μην τρέχει ένα DOS παιχνίδι κάτω από Win 95 ή και 3.11 είναι έλλειψη μνήμης, ασυμβατότητα, μίσος για τα 95, αναμονή των Win 2235 και αναγκαστική εκμάθηση των αρχάριων χρηστών της εντολής DIR.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ CD

DEMOS

3D Ultra Pinball • 7th Legion • Broken Sword 2 • Dark Reign • Genocide Excalibur 2555 AD • Gettysbourg • Great Battles Of Hannibal • Sabre Ace Jack Nicklaus Golf 5 • Microsoft CART Precision Racing • NBA Action 98 Kick Off 98 • Legal Crime • Madden 98 • Sonic 3D • Ultimate Race Pro Wing Commander Prophecy (For all VGA cards) • Total Annihilation Shadows Of The Empire • Warcraft 2 • You Don't Know Jack 3

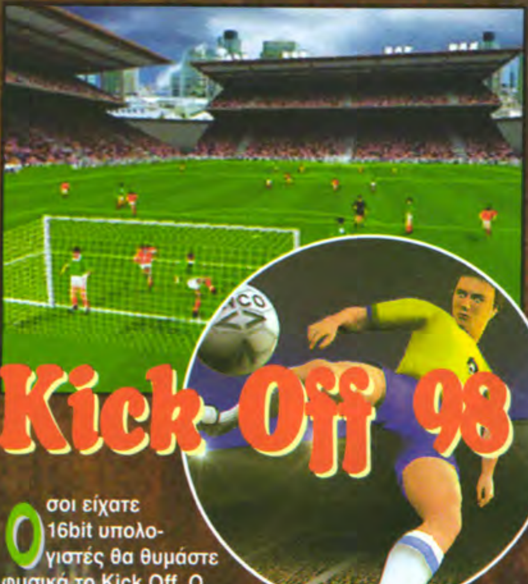
SHAREWARE

Blakestone • Pacman 95 (Microsoft return of the arcade) • Video Poker Raptor-Call Of The Shadows • Pro Backgammon • Terminal Velocity



Total Annihilation

Ενα ακόμα strategy game, που φιλοδοξεί να κυριαρχήσει στην κατηγορία. Το T.A. είναι ένα παιχνίδι στο στυλ του Warcraft 2, Command & Conquer, κ.λ.π. Η βασική διαφορά του είναι πως δεν ελέγχετε ανθρώπους αλλά robots, τα οποία μάλιστα μοιάζουν με αυτά του Mechwarrior. Ο ήχος είναι ιδιαίτερα καλοδουλεμένος και ρεαλιστικός, ενώ τα γραφικά είναι εκπληκτικά για strategy game.
Αν μάλιστα το hardware σας, σας το επιτρέπει, μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι σε ανάλυση μέχρι 1600X1280. Εντυπωσιακό έτσι; Αν σας αρέσουν τα strategy, τότε το Total Annihilation θα σας συναρπάσει.



Kick Off 98

Οσοι είχατε 16bit υπολογιστές θα θυμάστε φυσικά το Kick Off. Ο απόγονος της γνωστής σειράς λοιπόν ήρθε και στα pc. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που χρησιμοποιεί τρισδιάστατα πολυγωνικά γραφικά, με εκπληκτική ποιότητα, που όμως δεν χρειάζεται ανάλογη κάρτα γραφικών για να το δείτε (συγκεκριμένα δεν τις υποστηρίζει καν). Η κίνηση είναι γρήγορη, το animation των παικτών ρεαλιστικό, οι κανονισμοί και η διαιτησία καλή (αν και γίνονται και λάθη), ενώ ο ήχος είναι ιδιαίτερα πειστικός. Το σημαντικότερο σημείο του παιχνιδιού όμως είναι το speech. Αν έχετε την Ελληνική έκδοση, θα ακούσετε τον γνωστό Γιάννη Διακογιάννη να εκφωνεί τον αγώνα. Δυστυχώς εμείς σας έχουμε τη Γερμανική έκδοση πράγμα που σημαίνει πως δεν θα έχετε αυτήν τη δυνατότητα. Πάντως, πρόκειται για ένα πολύ καλό παιχνίδι, που κουβαλάει επάνω του τη βαριά κληρονομιά των προηγούμενων Kick Off, και όπως φαίνεται, θα είναι και αυτό ένα σημείο αναφοράς (όπως βέβαια και το Fifa 98) για τα υπόλοιπα ποδοσφαιράκια που θα βγουν για pc.

Ultimate Race



Βαρεθήκατε το Need for Speed 2; Μήπως το Screaner 2 δεν είναι αρκετά arcade για εσάς; Αν ναι, τότε πρέπει να παίξετε το Ultimate Race. Πρόκειται για ένα arcade racing game από την Microprose. Αν και μόνο η προέλευση του παιχνιδιού θα έπρεπε να σας πείσει μια και το όνομα της Microprose αποτελεί εγγύηση, παρ' όλα αυτά θα σας αναφέρουμε μερικά από τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού (μην λέει και ο αρχισυντάκτης ότι δεν δουλεύουμε!). Το παιχνίδι διαθέτει γραφικά ικανά να σας αφήσουν άναυδους, η ταχύτητα είναι τρομαχτικά γρήγορη, ενώ ο ήχος είναι άψογος. Μοναδικό μειονέκτημα; Οι απαιτήσεις του σε hardware που είναι ούτε λίγο ούτε πολύ, υπερβολικές. Πάντως αν έχετε το ανάλογο σύστημα, θα το απολαύσετε και σίγουρα θα σας κερδίσει.

Και όμως! Αν και ακόμα και εμείς πιστεύαμε πως το εν λόγω παιχνίδι θα κυκλοφορεί αποκλειστικά για 3dfx και άλλες add-on επιταχυντικές κάρτες, η Lucas Arts έκανε την έκπληξη. Το φοβερό και τρομερό Shadows of the Empire, βγήκε και σε DirectX έκδοση. Αν έχετε λοιπόν μια κάρτα που να υποστηρίζει 3d acceleration μέσω του DirectX, τότε πρέπει να είστε ιδιαίτερα ευτυχισμένοι γιατί θα μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι και μάλιστα σε γρήγορες ταχύτητες. Για όσους δεν έχουν δει το Shadows Of The Empire, να πούμε πως πρόκειται για ένα παιχνίδι 3d action shoot'em up, με φοβερά γραφικά, επίσης καταπληκτικό ήχο, και με το gameplay στα γνωστά επίπεδα (LucasArts βλέπετε). Το παιχνίδι εξελίσσεται στο γνωστό περιβάλλον του Starwars, και σε άλλα σημεία είναι καθαρόαιμο 3d shoot'em up ενώ σε άλλα είναι στο στυλ του Jedi Knight. Πάντως, αν το δείτε σε ένα μηχάνημα αξιόλογων δυνατοτήτων, θα καταλάβετε τι εστί Shadows of the empire. Μην το παραβλέψετε, γιατί το παιχνίδι αξίζει.

Videos:

Μέσα στο cd αυτού του τεύχους περιλαμβάνονται και δύο avi αρχεία που είναι rolling demos των παιχνιδιών Might & Magic 6 και Temujin. Τα δύο αυτά αρχεία ΔΕΝ περιλαμβάνονται στο interface του cd. Για να τα δείτε, κάντε τα εξής: Ανοίξτε τον media player και πηγαίνετε στο directory videos. Εκεί θα βρείτε δύο υπό-directories με ονομασίες Magic6 και Temujin. Οπως είναι προφανές, στο πρώτο υπάρχει το rolling demo του παιχνιδιού Might & Magic 6, ενώ στο δεύτερο, του Temujin. Ανοίξτε με τον media player το ανάλογο αρχείο και... τα υπόλοιπα επί της οθόνης.

Shadows of the Empire



Διήγημα Ε.Φ.

Το δάσος της βροχής

Ο πιλότος του αεροσκάφους προσπάθησε να επικοινωνήσει με τη βάση για έκτη φορά.

"Οδυσσέας-1 καλεί κέντρο. Κέντρο με λαμβάνεις;"

"Ναι Οδυσσέα-1, σε ακούω. Που βρίσκεσαι;"

"Επιτέλους! Που είστε ρε παιδιά; Είμαι τελείως μόνος εδώ πάνω."

"Υπήρχε κάποιο πρόβλημα με το μαγνητικό πεδίο. Πιστεύουμε ότι το διορθώσαμε προς το παρόν. Λοιπόν, τι νέα μας φέρνεις;"

"Μέχρι στιγμής, μόνο πεδιάδες βλέπω. Δεν έχω τελειώσει όμως ακόμα την έρευνά μου. Τώρα που επικοινωνήσαμε, θα μπορέσω να κατέβω χαμηλότερα."

"Περιμένουμε."

Το υψόμετρο του σκάφους άρχισε να μειώνεται αισθητά. Ηταν υπερβολικά δύσκολο να ψάχνει έναν ολόκληρο πλανήτη για να βρει μία μόνο περιοχή, που η ύπαρξή της αναφερόταν σε ένα αρχαίο κείμενο, αγνώστου συγγραφέα.

"Ολες οι βρομοδουλειές σε μένα τυχαίνουν" μονολόγησε ο πιλότος. Μετά από δύο ώρες συνεχούς πτήσης, αντιλήφθηκε στο βάθος του ορίζοντα ένα αρκετά πυκνό σημείο βλάστησης. "Η κότα με το χρυσό αβγό" σκέφτηκε ο πιλότος και κατέβηκε προς το μέρος εκείνο. Το θέαμα ήταν εκπληκτικό: πετούσε πάνω από μία καταιγίδα που κάλυπτε το θεόρατο δάσος. Απ' όσο μπορούσε να διακρίνει, το ύψος του δάσους ξεπερνούσε κατά πολύ το μισό χιλιόμετρο. Πάνω απ' την καταιγίδα, πρόβαλε ο ήλιος του Γαλαξία, σπέρνοντας τις ήρεμες ακτίνες του, χωρίς να νοιάζεται για το προσωρινό χαλασμό, που γινόταν σε ένα μικροσκοπικό τμήμα του. Απομακρύνθηκε από το σημείο της καταιγίδας και προσγείωσε το όχημά του κάπου πέντε χιλιόμετρα μακρύτερα. Απ' την επίπεδη πεδιάδα που στεκόταν, μπορούσε να διακρίνει στο βάθος το θεόρατο δάσος. Φαινόταν σαν ένας πυκνός λαβύρινθος.

"Κρίμα," σκέφτηκε ο πιλότος. "Το τελευταίο ίχνος βλάστησης αυτού του Γαλαξία θα εξαφανιστεί, προς χάρη της επιστήμης ή καλύτερα της ανθρώπινης επιπολαιότητας."

Οι ώρες περνούσαν και η βροχή δεν έλεγε να σταματήσει. Ο πιλότος αποφάσισε να πλησιάσει όσο γινόταν το δάσος και να συνεχίσει την έρευνά του.

"Επιτέλους," είπε, "θα ξεσκουριάσει και το μικρο-όχημα". Και λέγοντας αυτά πέρασε στον μικρό αυτοκινούμενο θάλαμο που διέθετε το εξερευνητικό σκάφος Οδυσσέας-1 και ξεκίνησε την οριζόντια πτήση του, μέσα στο δάσος. Η βλάστηση ήταν τόσο πυκνή που μπορούσε μόλις και μετά βίας να τρέξει παραπάνω από 12 μιλιφώτα. Η βροχή έπεφτε καταρρακτωδώς μέσα από τα βρύα και τους λεπτούς, πανύψηλους κορμούς. Υπήρχε τόση ομίχλη και σκοτεινιά, που αναγκάστηκε να ενεργοποιήσει τους τεράστιους προβολείς νυκτός. Μέσα στο τεχνητό φως, διαπίστωσε ότι τα φυλλώματα μαζεύονταν ενοχλημένα στο πέρασμά του, λες και μπορούσαν να καταλάβουν ότι κάποιος κυκλοφορούσε ανάμεσά τους. "Θεέ μου, είναι τεράστια", είπε καθώς κοίταξε ψηλά, μέσα από τη γυάλινη οροφή του μικρού οχήματος. Ηταν πραγματικά απίστευτο πόσο ύψος είχαν αυτά τα δέντρα. Σύμφωνα με περιγραφές του μισοκατεστραμμένου αρχαίου κειμένου, -το οποίο είχε από τύχη διασωθεί, έστω και μισό, μετά από την πυρκαγιά που ισοπέδωσε τη γαλαξιακό κέντρο 'Αμίρα', Σεληνιακό έτος 3300- το δάσος είχε ύψος 500 μέτρα περίπου και βρισκόταν σε συνεχή κατάσταση υγρασίας. Το "δάσος των βροχών" όπως είχε περιγράψει ο αρχαίος εξερευνητής, ήταν το μόνο σημείο που εκτεινόταν σε τόσο μεγάλο υψόμετρο, σε σχέση με το επίπεδο του υπόλοιπου πλανήτη. Πραγματικά, ο υπόλοιπος πλανήτης ήταν μία επίπεδη πεδιάδα. Το δάσος περιγραφόταν στο κείμενο, σαν "ζωντανό" χωρίς να δίνεται κάποια επιπλέον εξήγηση. Ο αρχαίος ερευνητής εφιστούσε προσοχή στις μελλοντικές γενεές,

τονίζοντας ότι το δάσος έπρεπε να παραμείνει ανέπαφο. Οπως χαρακτηριστικά έγραφε "η ύπαρξή και διατήρησή του θα τονίζει τη μοναδικότητα της ανθρώπινης ύπαρξης". Το υπόλοιπο κείμενο είχε καταστραφεί. Υπήρχαν κάποιες λεπτομέρειες που τόνιζαν την ιδιαιτερότητά και τη σημασία του, είχαν περάσει όμως, σαν λογοτεχνικά σχήματα. Τουλάχιστον αυτό πρόδιδαν τα σχέδια που είχαν για την τύχη του.

Ξαφνικά, η βλάστηση αραίωσε. Εμπαινε σε ένα επίπεδο και χωρίς ίχνος βλάστησης ξέφωτο, που θύμιζε αρκετά τη γεωλογία του υπόλοιπου πλανήτη. Η ένδειξη του στίγματος, παρουσίαζε το σημείο ως το κέντρο του δάσους. Παρ' όλη την επίμονη βροχή το ξέφωτο δεν έδειχνε να έχει καμία διάθεση, να μιμηθεί το ξεσάλωμα της χλωρίδας που βρισκόταν λίγα μέτρα δίπλα του. Ο πιλότος, είχε έντονα τη διαίσθηση ότι το συγκεκριμένο σημείο ήταν ιδιαίτερης, άγνωστης σημασίας. Κράτησε σημειώσεις απ' όσα είχε δει και ξεκίνησε να επιστρέφει προς το "Οδυσσέας". Η βάση σίγουρα θα ανυπομονούσε για τα αποτελέσματα της έρευνάς του.

***

"Σύμφωνα με το πρόγραμμα, θα έχουμε το πέτρωμα στα χέρια μας περίπου... σε τρεις μήνες. Θέλουμε δηλαδή δύο για να καθαρίσουμε την περιοχή ολοκληρωτικά από τη βλάστηση και υπολογίζουμε ότι χρειαζόμαστε ακόμα έναν, για να σκάψουμε στο ανάλογο βάθος. Πρέπει να παραδεχτώ, ότι στο τέλος όλου του εγχειρήματος, θα έχουμε στην κατοχή μας τη μεγαλύτερη ποσότητα χαλαζία που βρέθηκε ποτέ. Πράγμα, που φυσικά καταλαβαίνετε πόσο σημαντικό είναι..."

Οι μελετητές κοίταζαν ο ένας τον άλλο με φανερή ευχαρίστηση. Η απαλλοτρίωση του δάσους συνεχιζόταν για δεύτερη εβδομάδα. Μέχρις στιγμής είχε ισοπεδωθεί το ένα πέμπτο του συνολικού εμβαδού. Η καταιγίδα είχε βέβαια φέρει κάποια εμπόδια, που επηρέασαν την ταχύτητα του έργου. Οσο όμως περνούσε ο καιρός και τα δέντρα έπεφταν το ένα μετά το άλλο, τόσο μειωνόταν και η ένταση των βροχοπτώσεων. Λογικό, αν σκεφτεί κανείς ότι άλλαζε πλέον η σύσταση της ατμόσφαιρας. Ετσι λοιπόν, η συνάρτηση της μείωσης εμποδίων με την παράλληλη αύξηση ταχύτητας έργου, θα έδινε σύντομα το πολυπόθητο αποτέλεσμα, που δεν ήταν άλλο από την απόκτηση του πετρώματος του χαλαζία. Η αν θέλετε, του κώδικα μίας μοναδική κατάκτησης: του μυστικού της Δημιουργίας.

***

Ο φοβερός "ιός" ξέσπασε χωρίς καμία προειδοποίηση. Χτυπούσε τους νευρώνες του εγκεφάλου, τον ένα μετά τον άλλο, καταστρέφοντάς τους ανεπανόρθωτα στο πέρασμα του. Πρωτοεμφανίστηκε σε ανθρώπους μειονεκτικής κατασκευής και διανοητικής λειτουργίας και εξαπλώθηκε, με ταχύτατο ρυθμό στα βρέφη και τους ηλικιωμένους. Αμέσως μετά συνέχισε με τα νεαρά άτομα και τώρα βρισκόταν στο στάδιο των ενήλικων. Τα πρώτα συμπτώματα της ασθένειας περιείχαν προσωρινή αμνησία. Επακολουθούσε υπερένταση η οποία κατέληγε σε θεαματική μείωση του λεξιλογίου κάθε ασθενή. Και ακολουθούσαν: μείωση των αισθήσεων (ελάττωση όρασης-εξασθένιση, ελάττωση όσφρησης-εξασθένηση, ακοής και ούτω καθεξής), σύγχυση, παραλογισμός, φοβερή υπερένταση και τέλος αδράνεια. Πλήρης. Ολες οι λειτουργίες μειώνονταν στο ελάχιστο και ο ασθενής κατάντούσε απλώς να ζει ή καλύτερα να φυτοζωεί. Η μάστιγα -που εξαπλωνόταν με ταχύτατο ρυθμό- είχε πάρει ανησυχητικές διαστάσεις. Ολος ο επιστημονικός κόσμος του Γαλαξία, θορυβημένος, έπεσε κυριολεκτικά με τα μούτρα στη μελέτη της φοβερής ασθένειας, προσπαθώντας απεγνωσμένα να διαγνώσει την προέλευσή της, που αναμφίβολα θα οδηγούσε και στην αντιμετώπισή της. Οσο όμως περνούσε ο καιρός και η ασθένεια φαινόταν να προσβάλει με εκπληκτική ταχύτητα όλους, ανεξαρτήτως φύλου και ηλικίας, τόσο περισσότερο ανησυχούσαν οι επιστήμονες για το αν θα κατάφερναν και οι ίδιοι να τελειώσουν το έργο τους. Εμοιαζε σαν το ρολόι να μετράει αντίστροφα τις ώρες της ανθρώπινης ύπαρξης. Το μόνο που είχαν μέχρι στιγμής κατορθώσει να βρουν, ήταν ότι η ασθένεια χτυπούσε πρώτους, όσους είχαν ασθενέστερο εγκέφαλο. Αλλά δεν σταματούσε εκεί. Μέρα με τη μέρα γινόταν ισχυρότερη και ικανή να προσβάλει περισσότερο εκπαιδευμένα μυαλά. Δεν φαινόταν να τη σταματάει τίποτε. Δεν μπορούσε να τη σταματήσει τίποτε. Οι υπολογισμοί έδιναν τρομακτικά πορίσματα: η ασθένεια θα καταβάλει τους πάντες πριν προλάβει να υπάρξει αντίδοτο. Ο πολιτισμός του πιο τεχνολογικά ανεπτυγμένου γαλαξία προβλεπόταν να έχει άδοξο τέλος. Πίστευαν ότι μπορούσαν να καταφέρουν τα πάντα. Γκρέμισαν και έχτισαν απ' την αρχή το σύμπαν. Γι' αυτό όμως, δεν μπορούσαν να κάνουν τίποτα. Δεν μπορούσαν όμως, και να τα παρατήσουν. Οσο ήταν ζωντανοί μπορούσαν να ελπίζουν.

***

Το μεγάλο δάσος ήταν σχεδόν κατεστραμμένο. Οι τηλεκατευθυνόμενες κοπτικές μηχανές βρίσκονταν παρατημένες και ακυβέρνητες σε διάφορα σημεία. Ορισμένες είχαν ξεφύγει από τον χώρο των έργων, ξεκινώντας ένα αργό ταξίδι χωρίς προορισμό στις επίπεδες πεδιάδες του πλανήτη. Στοίβες από κομμένα δέντρα μούχλιαζαν σε διάφορα σημεία. Τα ζωντανά τους φύλλα αναπαύονταν στο φως του ήλιου, χωρίς καμία αντίρρηση. Δεν είχαν πλέον συναίσθηση της καταγωγής τους, δεν είχαν μνήμη της βροχής, ούτε λόγο να ανησυχούν για εισβολείς. Απλώς υπήρχαν... Η καταιγίδα είχε σταματήσει εδώ και μέρες. Ο ήλιος πατούσε πλέον απροκάλυπτα στο έδαφος του αιώνια υγρού δάσους. Σχεδόν μπορούσε να διαβάσει την τεράστια επιγραφή που βρισκόταν, σε αυτό που άλλοτε αποτελούσε το κέντρο του δάσους. Ηταν σχηματισμένη από γρανίτη, πάνω σε ένα απάτητο από μηχανήματα, επίπεδο σημείο . Αν μπορούσε κάποιος να το κοιτάζει από ψηλά θα διάβαζε τις εξής φράσεις:

"Το ανώτερο ον δεν θα σεβαστεί τον φύλακα της γνώσης του.
Οσα τα δέντρα αυτού του δάσους τόσοι και οι νευρώνες του ανώτερου όντος.
Το ανώτατο ον είναι άξιο της μοίρας του."
Αλλά δεν υπήρχε κανείς να το διαβάσει.

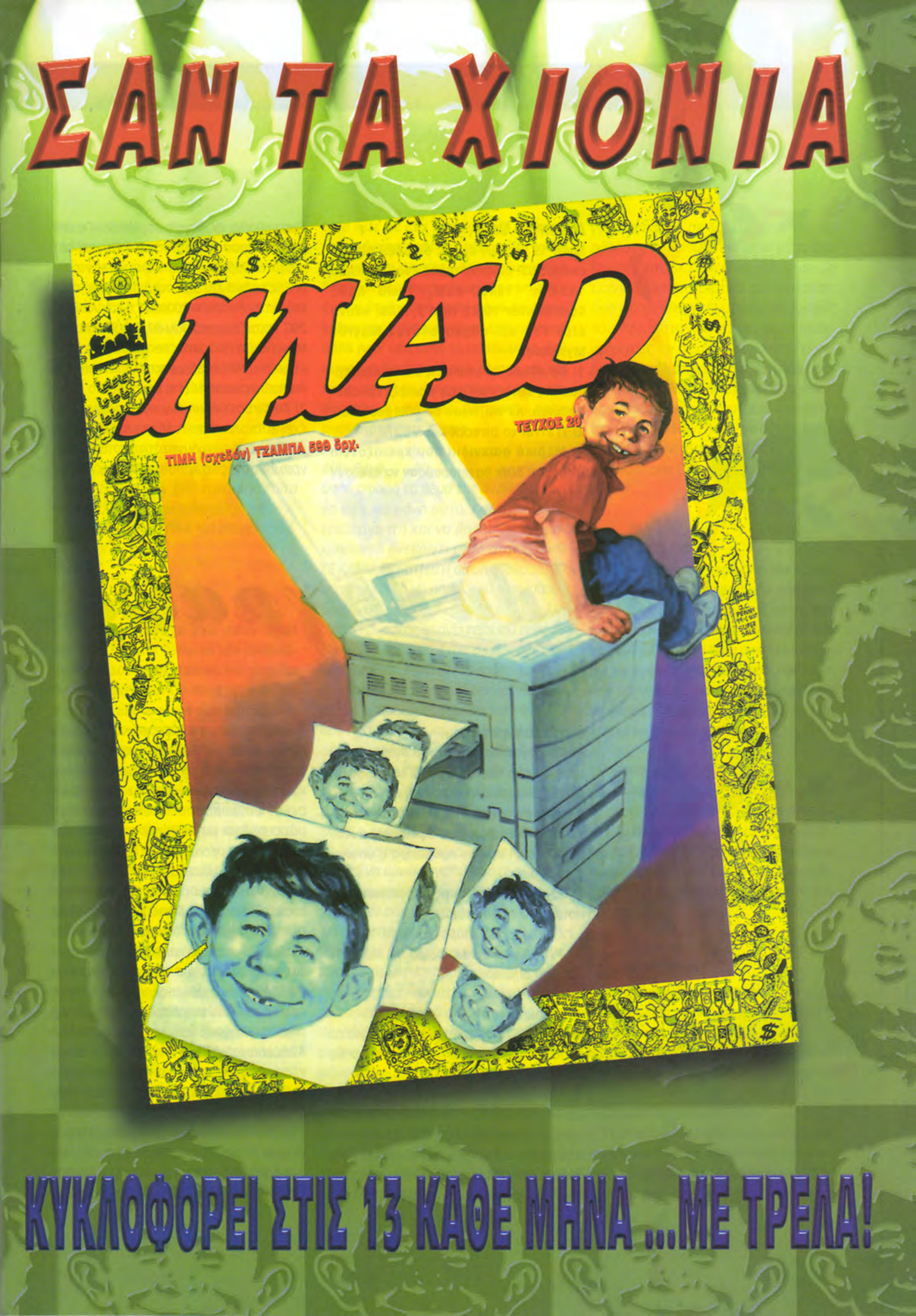
Nestor

The Quest For Tanelorn

Ο συμπαθής δικηγόρος παίρνει μια βαθιά ανάσα λίγο πριν προλογίσει το θέμα της σημερινής εκπομπής. Εχουν περάσει 45 δεύτερα από την έναρξη της εκπομπής και η ξανθιά καλλονή έχοντας σπάσει το προσωπικό ρεκόρ μουγκαμάρας δεν αντέχει πλέον στον πειρασμό της σιωπής και είναι έτοιμη να ξεκινήσει πρώτη την ομιλία, αφού διορθώνει το ντεκολτέ της με τρόπο αρκετά προκλητικό, τη στιγμή δηλαδή που η κάμερα ζουμάρει στο επίμαχο σημείο. Και ενώ το τηλεοπτικό κοινό είναι καρφωμένο στους δέκτες του για να ακούσει τα λογοτεχνικά πετράδια που θα ξεπεταχτούν από το στόμα της, ακούγεται η εξής φράση: "Αλλο μπούτια και άλλο μπαρμπούτια", και συνεχίζει "Αλλο παπιόν και άλλο μπατόν" αφήνοντας κάγκελο τους συνομιλητές, τον δικηγόρο και σύσσωμο το τηλεοπτικό κοινό. Ξαφνικά η νεκρική σιγή σπάει από την είσοδο μιας λαντζιέρας που έψαχνε να βρει εργασία. Ευτυχώς για καλή μας τύχη βρέθηκε κάποιος καλεσμένος της εκπομπής να έχει γνωριμίες και προσβάσεις σε υψηλά ιστάμενα πρόσωπα στο χώρο του μόντελινγκ και των νυχτερινών κέντρων και πρόλαβε στο τσακ να τακτοποιήσει τη Χριστιανή πριν αναλάβει την επαγγελματική της αποκατάσταση ο κρατικός μηχανισμός. Σε καιρό ακμής του Ελληνικού κινηματογράφου αυτή η συμπαθητική φιγούρα του ευέλπιδα νομικού θα ήταν ένας χαρακτηριστικός κωμικός τύπος που θα άφηνε εποχή. Οσον αφορά την Ξανθούλα νεαρά, αφήνω τη φαντασία σας να δημιουργήσει την εικόνα... Μόνο ο Εθνικός μας ποδοσφαιρικός παράγων (ο μικρός Μιχαλάκης) έλειπε από αυτή τη συνάθροιση, όπως επίσης αισθητή ήταν η απουσία της Θεούσας κυρίας που προσπαθεί να φέρει την τάξη, στο ρόλο ενός νέου σερίφη στο τηλεοπτικό γίγνεσθαι. Αυτές οι σκηνές απείρου κάλους εξελίχθηκαν σε κάποιο ιδιωτικό τηλεοπτικό σταθμό. Το 1989 ήταν μια χρονιά ορόσημο για την πορεία της Ελληνικής τηλεόρασης. Η ιδιωτική τηλεόραση έκανε τα πρώτα της βήματα στο πρότυπο των Αμερικάνικων τηλεοπτικών σταθμών. Τα πρώτα μηνύματα ήταν αισιόδοξα, μπορούσαμε επιτέλους να διασκεδάσουμε βλέποντας κάτι διαφορετικό από τα χιλιοπαιγμένα ντοκιμαντέρ αναπαραγωγής των κροκοδείλων στη Φλώριντα ή τα ταξίδια του μεγάλου θαλασσοπόρου Ζακ Υβ Κουστώ με το σκάφος που το όνομα του γνωρίζει κάθε πιτσιρικάς απ' όλο το φάσμα των γενεών, το Καλυψώ. Μέσα σε όλο αυτό το συφερτό εκπομπών και καναλιών υπάρχουν αρνητικά και θετικά στοιχεία. Ανοίγεις την τηλεόραση και βλέπεις πολλά και διάφορα, το θέμα όμως είναι αν αυτό που βλέπεις μπορεί να σου προσφέρει κάτι παραπάνω από διασκέδαση.

Αγαπητοί αναγνώστες συνεχίζοντας το Ζάπινγκ στα κανάλια ανακάλυψα πολλά και διάφορα περιστατικά που θα αναφέρω ανά περιόδους από αυτή τη στήλη. Πριν ταυτιστείτε πνευματικά με το μαρμαντιούκ, θα ήθελα όμως να σταθώ στον όρο "εθνικός μας...". Και όπου τελίτσες, συμπληρώστε γυμναστής/τρια, παρουσιαστής/τρια, τραγουδιστής/τρια και γενικά όποιο άλλο φρούτο εμφανίζεται κατά καιρό στην τηλεόραση και το σταρ σύστεμ του τοποθετεί κάποια ταμπέλα. Τι σημαίνει ο όρος σταρ ή για να το τοποθετήσουμε καλύτερα τι συναισθήματα μας προκαλεί αυτός ο ορισμός; Είναι το αστέρι δηλαδή ο πρώτος, ο κορυφαίος, ο άπιαστος. Αυτός που γίνεται πρότυπο. Αυτό που γνωρίζουμε είναι το Foreground δηλαδή αυτό που προβάλει, ο εκάστοτε σταρ. Αυτό που θέλει να μας δείξει. Και για να γίνει σταρ πρέπει να ζεί στη χλιδή και να απολαμβάνει ανέσεις που δεν είναι διαθέσιμες στους κοινούς θνητούς. Αυτό όμως που δε γνωρίζουμε είναι το Background, το παρασκήνιο, τι είναι αυτό δηλαδή που κινεί τα νήματα του σταρ σύστεμ, όλοι αυτοί οι image makers, παραγωγοί κλπ, και ποια συμφέροντα εξυπηρετεί γενικά η ύπαρξη των σταρ. Η πιο απλή εξήγηση που μπορούμε να δώσουμε είναι για εμπορικούς λόγους. Οταν υπάρχει σταρ, υπάρχει διαφήμιση, υπάρχει πρόσφορο έδαφος για διακίνηση προϊόντων και εκμετάλλευση κάποιων αγαθών. Η μάζα θαμπώνεται από την γκλαμουριά και από το φώς των προβολέων που πέφτουν στο χάρτινο είδωλό της, αδυνατεί να προβάλει αντίσταση, και ακολουθεί τα ίδια πρότυπα. Ντύνεται με τα ίδια ρούχα, σιγοψιθυρίζει τα λαϊκά άσματα που τραγουδά ο αγαπημένος της τραγουδιστής, ακόμα υιοθετεί τον ίδιο τρόπο ομιλίας, κίνησης και συμπεριφοράς, χωρίς να αντιλαμβάνεται ότι με αυτό το τρόπο γίνεται ένα κακέκτυπο αντίγραφο και χάνει την προσωπικότητα του. Ενα ανεγκέφαλο ζόμπι θα λέγαμε με ανεπτυγμένη την αίσθηση της κατανάλωσης των διαφημιζομένων αγαθών και προτύπων, που το μυαλό του εκτελεί μόνο τις απαραίτητες λειτουργίες επιβίωσης. Είναι δύσκολο να περιγράψουμε μέσα σε λίγες αράδες τον τρόπο που το σταρ σύστεμ δημιουργεί και πλασάρει τους δικούς του ήρωες πόσο μάλλον να περιγράψουμε αναλυτικά το γιατί. Αν δούμε πια είναι η κατάληξη αυτών των περισσότερων ηρώων/προτύπων: ναρκωτικά, αλκοόλ, πορνεία, λαθρεμπόριο, θάνατος. Τα βλέπουμε καθημερινά με τα μάτια μας, τα ακούμε στα δελτία ειδήσεων και τα διαβάζουμε στις εφημερίδες. Δε λέω πως δεν υπάρχουν τα σωστά πρότυπα, πως δεν υπάρχουν άνθρωποι που έχουν παλέψει για να γίνουν κάποιοι, πως δεν έχουν κάνει θυσίες και έχουν στερηθεί πολλά πράγματα από τη ζωή τους. Δε θέλω να πάρουμε ένα στυλό και να αρχίσουμε να διαγράφουμε, αλλά να προσπαθήσουμε να εκμεταλλευτούμε το προσόν που μας χάρισε η φύση. Το μυαλό, τη σκέψη, και την ικανότητα να έχουμε κρίση και άποψη, το θάρρος να λέμε ελεύθερα τη γνώμη μας και προπάντων να έχουμε προσωπικότητα. Θα ήθελα τη γνώμη σας γι' αυτό το θέμα και θα προσπαθήσουμε μέσα από αυτή τη στήλη να έχουμε μια διαφορετική επικοινωνία. Στείλτε τα γράμματα σας, τις απορίες, τα σχόλια σας και γενικά οτιδήποτε θέλετε να σχολιάσουμε από αυτή τη στήλη με ένα ξεχωριστό χιουμοριστικό τρόπο στη διεύθυνση του περιοδικού με ένδειξη " Για τη στήλη The Quest for Tanelorn". Τα λέμε τον επόμενο μήνα. (Ελπίζω)
ΥΓ: Δεν έχει!

Κωνσταντίνος Μεϊντάνης


ΣΑΝ ΤΑ ΧΙΟΝΙΑ
MAD
ΤΕΥΧΟΣ 20
ΤΙΜΗ (σχεδόν) ΤΖΑΜΠΑ 599 δρχ.
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΣΤΙΣ 13 ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ...ΜΕ ΤΡΕΛΑ!

Αλληλογραφία

Αγαπητό User,

Είμαι 15 χρονών και σε διαβάζω από το τεύχος 83. Είμαι κάτοχος ενός Pentium 150Mhz, 16xCD-ROM, 16MB Ram, Sounblaster 16bit, HDD 2,16GB, οθόνη Elzo F35 και κάρτα οθόνης Matrox Mystique.

1) Θα ήθελα να μου πεις εάν ο επεξεργαστής και η ram μου χρειάζεται αναβάθμιση. Αν ναι, πόσο θα μου κοστίσει;

2) Τι είναι το DirectX και η 3Dfx;

3) Μερικά παιχνίδια που χρειάζονται DirectX ή 3Dfx θα μπορούσαν να τρέξουν στον υπολογιστή μου;

4) Εχω αγοράσει το Grand Prix 2. Οταν μπαίνω στο παιχνίδι μετά το διαφημιστικό, μου κλείνει η οθόνη. Αν δεν μου κλείσει στην αρχή, κλείνει όταν διαλέγω championship. Που οφείλεται αυτό; Μήπως έχει κάποιο πρόβλημα ο υπολογιστής μου;

5) Θα μπορούσατε να μου προτείνετε κάποιο καλό ποδοσφαιράκι;

Υ.Γ. Μπράβο, Μπράβο, Μπράβο.

Υ.Γ.1 Ελπίζω σε δημοσίευση. Με πολύ αγάπη Δημήτρης.

Φίλε Δημήτρη,

Κατ' αρχήν να σε ευχαριστήσουμε για τα καλά (εις τριπλούν!) σου λόγια. Για τις ερωτήσεις σου τώρα,

1) Ο επεξεργαστής σου είναι -πιστεύω- σε μια μέση κατάσταση. Αν τα παιχνίδια ή τα προγράμματα που δουλεύεις σε ικανοποιούν από άποψη ταχύτητας, μην τον αλλάξεις. Μνήμη όμως χρειάζεσαι λίγη ακόμα. Σου προτείνω να πας στα 32MB, θα δεις μεγάλες διαφορές στα Win95. Για άλλα 16MB που χρειάζεσαι, υπολόγισε περίπου 10.000 δρχ. Αν αποφασίσεις να αλλάξεις τελικά επεξεργαστή, τότε σου προτείνω τον Pentium 200MMX ή τον AMD K6 200. Κοστίζουν περίπου 40.000-50.000 δρχ. Μόνο κοίτα αν το motherboard σου υποστηρίζει MMX επεξεργαστές γιατί αλλιώς θα πρέπει να αλλάξεις και αυτό.

2) Το DirectX είναι ένα πρόγραμμα που έχει κατασκευάσει η Microsoft και βασικά προσφέρει τη δυνατότητα στους προγραμματιστές να χρησιμοποιούν όλες τις δυνατότητες της εκάστοτε κάρτας γραφικών (και ήχου) έτσι ώστε να έχει τη μεγαλύτερη δυνατή επίδοση στα παιχνίδια, χωρίς όμως να χρειάζεται να κατασκευάσει ο προγραμματιστής ξεχωριστά κομμάτια κώδικα για κάθε κάρτα ξεχωριστά. Αυτό γίνεται μέσω του API το οποίο είναι κοινό, αφού το DirectX φροντίζει ώστε να ενεργοποιηθούν οι hardware δυνατότητες της κάρτας, π.χ. 3D acceleration, alpha blending, bilinear filtering, κ.λ.π. Το 3Dfx είναι ένα τσιπάκι το οποίο χρησιμοποιείται αποκλειστικά για παιχνίδια, διαθέτει φοβερές δυνατότητες, αλλά μια κάρτα που να το διαθέτει κοστίζει αρκετά (περίπου 50.000 δρχ). Επιπλέον μια κάρτα με 3Dfx chipset ΔΕΝ αντικαθιστά την κάρτα γραφικών, δηλαδή είναι add-on κάρτα.

3) Οπως κατάλαβες, τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν DirectX, θα τρέξουν άψογα στο σύστημα σου, αρκεί να εγκαταστήσεις το DirectX (η Mystique είναι πλήρως συμβατή με το DirectX). Τα παιχνίδια που τρέχουν ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ σε 3Dfx είναι ελά-

χιστα. Αν είναι μόνο για 3Dfx δεν θα σου τρέξουν. Πάντως συνήθως τα παιχνίδια είναι για DirectX και υποστηρίζουν ΚΑΙ 3Dfx αλλά σχεδόν ποτέ μόνο αυτήν.

4) Προφανώς (μια και το παιχνίδι είναι για dos) συμβαίνουν δύο πράγματα. ΤΟ πρώτο είναι να μην έχεις DOS 6.22 ή κατώτερο, αλλά χρησιμοποιείς την version 7.0 ή αλλιώς την Win95 version. Πιθανώς το παιχνίδι να μην τρέχει σε αυτήν, αφού δεν πρόκειται για "καθαρό" dos. Μία άλλη περίπτωση είναι να υπάρχει πρόβλημα με τον διαχειριστή μνήμης, και μάλλον με την EMS memory. Κοίτα στο manual σου για λεπτομέρειες.

5) Μα ποιο άλλο; FIFA '98 RTWC. Κανένα άλλο!

Φίλοι γεια σας.

Εδώ και ένα χρόνο έχω έναν Intel Pentium 133 και θέλω να τον αναβαθμίσω σε 200MMX. Επίσης θα αλλάξω motherboard και CD-ROM (από 8x σε 24x). Εχω ακούσει ότι όσο πιο μεγάλη είναι η CPU τόσο περισσότερο θερμαίνεται το όλο σύστημα. Πως θα το αντιμετωπίσω αυτό; Με μεγαλύτερο κουτί; (τώρα έχω midi διαστάσεων). Με κάποιο άλλο τρόπο; Επίσης η κάρτα γραφικών Matrox Mystique με 4MB SGRAM παίρνει καμιά αναβάθμιση για να γίνει ακόμα πιο γρήγορη; Επίσης κάτι άλλο. Δεν ξέρω και πολλά από pc (πρώην Amigόβιος βλέπετε) αλλά έχω παρατηρήσει ότι τα καινούρια games που βγαίνουν αποκλειστικά για Win95 παρά τα φανταχτερά κουτιά τους, είναι γενικά κατώτερα από παλιότερα σε gameplay και ποιότητα (ανεξάρτητα από θέματα ταχύτητας που επηρεάζεται από το τί έχει ο καθένας και πόσο ξέρει να το χρησιμοποιεί) από παλιότερα games που έπαιζαν σε dos. Η όλη κατάσταση μου θυμίζει την Amiga 1200 που ενώ αγκομαχούσε να ξεψυχήσει τα καινούρια games που έβγαιναν αποκλειστικά για αυτήν, τη βοήθησαν μόνο να ξεμπερδεύει πιο γρήγορα. Αλήθεια πως σε ένα λειτουργικό με τόσα προβλήματα ήρθε και έκατσε με το ζόρι και στα games; Δεν φτάνει στο Internet; Προσωπική μου άποψη είναι ότι θα ήταν πολύ καλό μόνο σε επαγγελματικές εφαρμογές σε επιχειρήσεις αλλά παρ' όλα αυτά τα μπαλώματα που συνεχώς βγαίνουν, στα games τα 'χει κάνει μαντάρα. Συγχωρέστε με τα ορθογραφικά μου λάθη. Παρακαλώ πολύ απαντήστε μου. Σύμος

Φίλε Σύμο,

Οσον αφορά το θέμα της αναβάθμισης, θα σου πώ μόνο αυτό. Κατ' αρχήν ότι επεξεργαστή και να βάλεις, η θερμοκρασία θα ανεβαίνει μόνο στο chip και ΣΕ ΚΑΜΙΑ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ σε ολόκληρο(!) το σύστημα. Απορώ ποιος σου είπε τέτοια πράγματα. Και φυσικά, ακριβώς επειδή ο επεξεργαστής φτάνει περίπου τους 65 βαθμούς κελσίου όταν λειτουργεί, γι' αυτό υπάρχει κολλημένη επάνω του ψήκτρα και ανεμιστηράκι. Δεν υπάρχει πρόβλημα υπερθέρμανσης, και για αυτό δεν σου προτείνω και καμία λύση. Προχώρα στην αναβάθμισή σου άφοβα. Για την Mystique, η μόνη αναβάθμιση που μπορείς να της κάνεις είναι να της βάλεις επιπλέον μνήμη, αλλά η (μικρή) βελτίωση των επιδόσεων θα έχει επιπτώσεις σε 2D γραφικά (κυρίως λόγω του ότι θα μπορεί να κάνει μεγαλύτερο buffering). Αλήθεια, γιατί θες να την κάνεις πιο γρήγορη; Δεν σου φτάνει τόσο όσο είναι;;;; Για το τελευταίο θέμα σχετικά με τα Win95, θα συμφωνήσω μαζί σου μόνο κατά το ήμισυ. Σίγουρα παλαιότερα, τα παιχνίδια είχαν καλύτερο gameplay από τα σημερινά, αλλά δεν οφείλεται στα Win95 αυτό. Ας μην είμαστε και υπερβολικοί, αρκετά προβλήματα έχουν από μόνα τους, μην τους φορτώνουμε και ευθύνες που δεν φέρουν. Το πρόβλημα είναι πως δεν υπάρχουν ιδέες, μια και έχουν κορεστεί όλες (ή εν πάσει περιπτώσει, είναι πιο δύσκολο να βρεις μια καλή ιδέα). Πάντως να ξέρεις πως χωρίς τα Win95, δεν θα είχαμε τόσο γρήγορα παιχνίδια σε 3D. Σύγκρινε για παράδειγμα το Dark Forces (dos) με το Jedi Knight (Win95). Ποιο είναι καλύτερο; Σε τεχνικά χαρακτηριστικά τουλάχιστον. Οσο για τις επαγγελματικές εφαρμογές που λές, άστα καλύτερα. Αν οι επαγγελματίες (οι σωστοί τουλάχιστον) περίμεναν από τα Win95 με τα τόσα προβλήματα που έχουν (application error, ασυμβατότητες και μυστήρια κολλήματα χωρίς προφανή λόγο) να δουλέψουν, τότε θα είχαν "βαρέσει" λουκέτο όλοι. Αλλωστε μην ξεχνάς πως υπάρχουν και τα NT!

Αγαπητό User,

Είσαι το καλύτερο περιοδικό για PC γιατί δείχνεις τα καλύτερα νέα παιχνίδια των PC και μας ενημερώνεις για το πως είναι και πως παίζονται. Εγώ θα ήθελα να γίνω μέλος στο Club σου και να σου πώ να βγάζεις νέα και καλά παιχνίδια στο CD-User. Θέλω να βάλεις σε demo το Quake 2, το IF-16, το NBA 98, το Fifa 98 και το Riven. Ευχαριστώ.

Φίλε αναγνώστη,

για το θέμα του club, επικοινώνησε με το περιοδικό μας. Για τα games που ζητάς, το Quake 2 ήταν στο cd τεύχους Δεκεμβρίου 1997, και το IF-16 στο τεύχος Φεβρουαρίου 1998. Για τα υπόλοιπα, κάτι θα γίνει. Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.

Αγαπητό User,

Είσαι αναμφίβολα ένα από τα πιο πλήρη περιοδικά για PC games στην Ελλάδα. Σίγουρα όμως έχεις μεγάλα περιθώρια βελτίωσης.

1. Γιατί δεν βάζεις το CD σε πλαστική ή έστω χάρτινη θήκη; (η διαφανής δεν είναι καθόλου εύχρηστη).

2. Γιατί στο πραγματικά καταπληκτικό cd σας (από άποψη παιχνιδιών) δεν προσθέτετε και κανένα Antivirus ή utility;

3. Είναι κατανοητό από όλους η ανάγκη

Αλληλογραφία

της διαφήμισης αλλά μήπως το παρακάνετε; (στις 100 σελίδες οι 23 είναι διαφημίσεις).
4. Συγχαρητήρια για τη στήλη σας Online Surfing.
5. Προσπαθήστε να βάλετε περισσότερα νέα από τον χώρο της πληροφορικής.
6. Δοκιμάστε εκτός από software review να βάλετε και μία για hardware.
7. Αυξήστε τα hints & tips, είναι πολύ χρήσιμα και εκτός απ'αυτό, ανεβάζουν την κυκλοφορία...
8. Θα ήταν καλύτερα το περιοδικό να είχε περισσότερες σελίδες. Μην κάνετε το λάθος όμως και προσθέσετε αερολογίες ή μη ενδιαφέροντα άρθρα. Συγχαρητήρια για την όλη προσπάθεια σας, να είστε σίγουροι ότι καταφέρατε να καθιερωθείτε. ΣΥΝΕΧΙΣΤΕ την καλή δουλειά.

Υ.Γ.1 Τι νόημα έχει η φράση που είναι τυπωμένη στη ράχη του περιοδικού σας;
Υ.Γ.2 USER και PC ένα μαζί!!! Δημήτρης Τσουκνίδης, Βόλος

Αγαπητέ Δημήτρη,
Στις ερωτήσεις σου 2,5,6,7,8 η απάντηση είναι κοινή: Περίμενε 2-3 τεύχη και θα δεις (και όλοι οι αναγνώστες φυσικά) τρομερές διαφορές. Λίγο υπομονή παιδιά, και να είστε σίγουροι πως θα βρεθείτε προ εκπλήξεων!
1. Το πρόβλημα με τη θήκη -δυστυχώς- είναι το κόστος. Δεν θέλω να μπω σε κουραστικές λεπτομέρειες, αλλά η θήκη θα παραμείνει προς το παρόν ως έχει.
3. Για το θέμα των διαφημίσεων, πρέπει να σου πω πως κάθε περιοδικό έχει συνήθως 20% των σελίδων του σε διαφημίσεις. Οπότε είμαστε μάλλον στον μέσο όρο.
4. Ευχαριστούμε.
Υ.Γ.1 Χεχεχεχε.... Βασικά μπορείς να την ερμηνεύσεις όπως θέλεις.
Σε ευχαριστούμε για τη σίγουρα καλοπροαίρετη κριτική σου, και να θυμάσαι πως θα γίνουν αλλαγές στο User σύντομα!

Αγαπητό User,

Σε συγχαίρω για την ανοδική πορεία που έχεις τους τελευταίους μήνες. Σε διαβάζω από το τεύχος 28 χωρίς να έχω χάσει κανένα. Αφορμή του γράμματός μου είναι το αφιέρωμα που έγινε στο τεύχος Ιανουαρίου για το θέμα κονσόλες-PC. Το αφιέρωμα ήταν καταπληκτικό και αντάξιο αυτού που είχε γίνει: "Software & σατανισμός" (τεύχος 48, και είχε προξενήσει πολλές διαμαρτυρίες). Αφού διάβασα το παραπάνω άρθρο αρκετές φορές και διάβασα τη γνώμη κάθε πλευράς (πολύ σωστή κίνηση να ζητήσετε τη γνώμη και των περιοδικών για κονσόλες), ομολογώ πως περισσότερο με εξέπληξε η στάση του κου. Κατσώτη (προς Θεού, δεν έχω τίποτα με τον άνθρωπο) ο οποίος, ως αρχισυντάκτης του Sega Power, δήλωσε την άποψή του'με έναν σχετικό φανατισμό. Εγώ απορώ πως μπορεί να υποστηρίζει ότι το Saturn είναι καλύτερο από το PC, όταν το μηχάνημα έχει αποτύχει στον χώρο των κονσολών να συναγωνιστεί το PSX και το N64. Πως είναι δυνατόν να θεωρείται κορυφαίο όταν αποδεικνύεται μέσα από το hardware profile που έγινε από το περιοδικό ότι είναι αρκετά κατώτερο από τα άλλα μηχανήματα. Ένα μεγάλο μέρος των παιχνιδιών του Saturn είναι μέτρια με άσχημα γραφικά και πολύ αργά (φυσικά δεν μπορούν να συγκριθούν οι εκδόσεις των Quake, Duke Nukem 3D για PC με αυτές των κονσολών). Επίσης θα ήθελα να αναφερθώ στο N64 για το οποίο εκθειάστηκαν τα τεχνικά του χαρακτηριστικά. Συμφωνώ ότι τεχνικά το N64 είναι από τις αρτιότερες κονσόλες, όμως από software τι γίνεται; Ο αρχισυντάκτης του Nintendo World δήλωσε ότι έχουν βγει αρκετά καλά παιχνίδια. Εγώ προσωπικά εκτός από τα Mario kart, Diddy Kong racing, Lylat wars, και Goldeneye δεν έχω καταφέρει να ξεχωρίσω κανέναν άλλο τίτλο. Επίσης η ιστορία έχει αποδείξει ότι μηχανήματα χωρίς τίτλους δεν πετυχαίνουν στην αγορά. Π.χ. το Jaguar της Atari το οποίο μπορεί να είχε φοβερά τεχνικά χαρακτηριστικά αλλά δεν πέτυχε καθώς όλοι οι τίτλοι, εκτός από 3-4, ήταν από μέτριοι και κάτω. Για το Playstation δεν έχω τίποτα να πω καθώς είναι η καλύτερη κονσόλα της αγοράς που υπάρχει, προς το παρόν. Ακόμα πιστεύω ότι η γνώμη του κου. Τσάκαλου ήταν η πιο αντικειμενική. Συγχαρητήρια για το αφιέρωμά σας και εύχομαι παρόμοιες κινήσεις στο μέλλον. Με εκτίμηση Γιώργος Μεσημέρης

Υ.Γ.1 Συγνώμη για το τεράστιο γράμμα μου, αλλά σας παρακαλώ να το δημοσιεύσετε έτσι ώστε να ακουστούν και οι γνώμες των αναγνωστών.

Υ.Γ.2 Θα ήθελα να μου στείλετε τα τεύχη: 5,6,17,21,22......

Αγαπητέ Γιώργο,

Κατ' αρχήν να σε ευχαριστήσω προσωπικά για τα καλά σου λόγια, μια και το άρθρο που αναφέρεις το είχα επιμεληθεί εγώ (Φωνή αρχισυντάκτη: Ψωνάρααα!..). Πάντως θα ήθελα να διαφωνήσω με το κατά πόσο ήταν πιο αντικειμενικός ο άλφα ή ο βήτα αρχισυντάκτης. Πιστεύω πως ο καθένας θα υποστήριζε τις απόψεις του με οποιονδήποτε τρόπο πίστευε ο ίδιος ότι είναι σωστός. Τώρα για την ατάκα "Αναβαθμίστε το PC σας, πάρτε ένα Playstation", τι να πώ; Πάντως αντικειμενική δεν ήταν (Συγνώμη κε. Τσάκαλε). Αντικειμενική θα ήταν κάπως έτσι: "Υποβαθμίστε το PC σας, πάρτε ένα Playstation". Εν πάσει περιπτώσει, απόψεις είναι, και είναι φυσικά σεβαστές. Οσον αφορά τα τεύχη σου, επικοινώνησε με το περιοδικό μας για να κανονίσεις τις λεπτομέρειες. Σε ευχαριστούμε πάντως για την κριτική σου αλλά και για τον τρόπο που τεκμηριώσες τα επιχειρήματά σου.

Αγαπητό User,

Αγαπητό User, είμαι ένας "μεγάλος" αναγνώστης σου (τεύχος 10) και είμαι 12 χρονών. Από όλα αυτά τα τεύχη που έχω διαβάσει έχω καταλάβει πως είσαι το καλύτερο περιοδικό υπολογιστών. Είμαι στον χώρο της πληροφορικής εδώ και δύο χρόνια και έχω έναν Intel Pentium, 16MB RAM, CD-ROM 16x, Monitor VGA και έναν εκτυπωτή HP Deskjet 670c. Τώρα να πάμε και στις ερωτήσεις μου:

1) Αληθεύει ότι η Panasonic και η Pioneer βγάλανε cd-rom 24x;

2) Δεν ξέρω ποιο από τα δύο να διαλέξω για τον υπολογιστή μου. Το Microsoft Office Standard ή το Microsoft Office Professional; Τώρα θέλω αν μπορείς να βγάλεις έναν οδηγό στρατηγικής για το Terminal Velocity που πάντα ήθελα, και τους κωδικούς του και να μου πεις που να τους γράφω γιατί τα Sebeck Fighters μ' έχουν λιώσει.

Με αγάπη Γιώργος Ιακωβίδης

Υ.Γ.1 Θα ήμουν ευγνώμων αν μου έκανες αυτόν τον οδηγό στρατηγικής!!

Υ.Γ.2 Θα ήθελα απάντηση στο επόμενο τεύχος γιατί...

Αγαπητέ Γιώργο,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, και για να μην χρονοτριβούμε, περνάμε στις ερωτήσεις σου.

1) Ναι αληθεύει αλλά μην αγχώνεσαι, οι διαφορές από ένα 16απλής είναι απειροελάχιστες.

2) Και τα δύο καλά είναι. Δεν έχουν και μεγάλες διαφορές. Για το Terminal Velocity, δεν γίνεται να βγάλουμε οδηγό στρατηγικής γιατί το παιχνίδι είναι ψιλοαρχαίο. Αλλά για να μην μείνεις απογοητευμένος θα σου πούμε τους κωδικούς. Την ώρα που παίζεις πληκτρολόγησε στα "τυφλά" τα εξής: trigods - αθανασία, maniacs - afterburner, trishld - γεμάτες ασπίδες, trinext - επόμενη πίστα, triburn , TRIFIR# (όπου # βάλε έναν αριθμό από 1-6): Θα σου δώσει full πυρομαχικά για κάθε όπλο.

Αγαπητό User,

Είμαι ένας καινούριος αναγνώστης σου από το τεύχος 83. Ο τομέας που με προβληματίζει είναι η κάρτα γραφικών. Στην αγορά κυκλοφορούν δεκάδες νέες κάρτες γραφικών και δεν ξέρω ποια να διαλέξω.

Εχω επίσης παρατηρήσει ότι πολλά νέα chipsets για τις SVGA που κυκλοφορούν όπως το PowerVR, Nvidia Riva 128, 3D Labs permedia 2, Number Nine T2R ξεπερνούν σε δυνατότητες (απ' ότι φαίνεται) το 3Dfx Voodoo Graphics, αλλά το 3Dfx υποστηρίζεται πιο πολύ από τους νέους τίτλους. Εγώ σας ζητάω να μου προτείνετε μία από τις παρακάτω SVGA: Matrox Mystique 2mb, STB Velocity 128, Diamond Stealth II S220 και ATI 3D Pro Turbo. Την κάρτα γραφικών θα τη χρησιμοποιώ κυρίως για παιχνίδια, έτσι επιλέξτε την καλύτερη για 3D.

Φιλικά, Κουτσογιαννόπουλος Γιάννης, Καλαμάκι.

Αγαπητέ Γιάννη,

Οντως τα πράγματα είναι έτσι όπως τα λες. Σίγουρα υπάρχουν δυνατότερα chipsets αλλά η υποστήριξη που υπάρχει για 3Dfx είναι το κάτι άλλο. Σχεδόν κάθε νέος τίτλος υποστηρίζει το 3Dfx, ενώ τα άλλα chipsets δεν έχουν την ίδια τύχη. Εδώ να σημειώσω κάτι. Μου φάνηκε πως έχεις κάποια σύγχυση όσον αφορά τα chipsets. Λοιπόν, τα chipsets 3Dfx & PowerVR είναι ΜΟΝΟ επιταχυντικά chip, δηλαδή μια κάρτα που διαθέτει αυτά τα 2 chips είναι ΜΟΝΟ για επιτάχυνση των games και ΔΕΝ πρόκειται να δουλέψουν αν δεν διαθ έτεις ήδη μια κάρτα γραφικών.

Τα υπόλοιπα που αναφέρεις (Riva 128, T2R, Permedia2) είναι chips Direct3D, δηλαδή είναι για απεικόνιση γραφικών και επιταχύνουν και τα παιχνίδια. Τώρα για τις κάρτες που αναφέρεις, πρόσεξε.

Η Diamond έχει πολλά προβλήματα συμβατότητας καθώς και όχι καλή υποστήριξη (είχα μια 3D 2000 και δεν ξέρεις τι τράβηξα με τους κακογραμμένους drivers που έδινε η εταιρεία). Θα σου τις πώ με σειρά προτίμησης: STB Velocity (πρώτη μόνο και μόνο γιατί βγάζει και video out για τηλεόραση), Matrox Mystique (ταχύτατη, αν την επιλέξεις πάρτην με 4MB οπωσδήποτε), ATI 3D, και τέλος Diamond Stealth II S220.

Διαλέγεις και παίρνεις!

Παλιά Τεύχη

Μετά από επιθυμία πολλών αναγνωστών μας, συγκεντρώσαμε όλα τα τεύχη του USER και σας τα παραθέτουμε. Άλλωστε μην ξεχνάμε... ο παλιός είναι αλλιώς.

* Τα τεύχη που λείπουν έχουν εξαντληθεί

ΠΑΛΑΙΑ ΤΕΥΧΗ ΤΟΥ USER ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ:

DATAPOINT: ΣΟΛΩΜΟΥ & ΜΠΟΤΑΣΗ 9, ΤΗΛ.: 3303039 - 3302694

Α4: ΜΠΟΤΑΣΗ 5, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3302220



Τεύχος 1 Συγκριτικό Combat Pilot και Falcon.

Τεύχος 2 TEST Digi View, Mega Drive

Τεύχος 3 HARDWARE TEST Sam Coupe

Τεύχος 4 TEST ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ MODEM

Τεύχος 5 Computers και Sex

Τεύχος 6 Computers & Τρόμος, Spell Shop Hero's Quest

Τεύχος 7 CD-ROM Παιχνίδια, Spell Shop Larry III, Larry II, Kings Quest IV, Space Quest III



Τεύχος 8 TEST Amstrad Plus, Spell Shop Larry III Μέρος Α'

Τεύχος 9 Εγχειρίδιο: Red Storm Rising, It came from the desert Μέρος Α', Spell Shop Larry III Μέρος Β'

Τεύχος 10 Εγχειρίδιο: Xenomorph, It came from the desert Μέρος Β', Spell Shop Police Quest I

Τεύχος 11 Εγχειρίδιο: The Kristal, TV Sports Football, Spell Shop Larry I, Uninvited

Τεύχος 12 Εγχειρίδιο: Kult, Falcon, Spell Shop Mean Streets. ΘΕΜΑ Disney Aimation Studio

Τεύχος 13 Εγχειρίδιο: Space Ace, Bomber, Spell Shop Larry II Μέρος Α'

Τεύχος 14 Εγχειρίδιο: Batman, Infestation Spell Shop: Larry II Μέρος Β', The Secret of the Monkey Island Μέρος Α' Colonel's Bequest Μέρος Α'



Τεύχος 15 Εγχειρίδιο: Kick Off Player Manager, Kalahaan, Spell Shop Colonel's Bequest Μέρος Β'

Τεύχος 17 Εγχειρίδιο: Battle Command, Speedball II, Spell Shop Loom

Τεύχος 19 Εγχειρίδιο: Their Finest Hour, Simearth, Spell Shop The Secret Of The Monkey Island

Τεύχος 20 Εγχειρίδιο: Bat, Wing Commander, Spell Shop Space Quest I

Τεύχος 21 Εγχειρίδιο: Shadow Of The Beast II, Spell Shop Quest For Glory II Μέρος Α'

Τεύχος 22 Εγχειρίδιο: Powermonger, Spell Shop Quest For Glory II Μέρος Β'

Τεύχος 23 Spell Shop Indiana Jones and the Last Crusade Μέρος Α'

Τεύχος 24 Εγχειρίδιο: Utopia, Gods, Rick Dangerous 2, Spell Shop Indiana Jones and the Last Crusade Μέρος Β', Larry 5 Μέρος Α'

Τεύχος 25 Εγχειρίδιο: Vendetta Μέρος Α', Colorado, Leander, Spell Shop Willy Beamish

Τεύχος 26 Εγχειρίδιο: Kick Off 2, Ghouls'N' Ghosts, Vendetta Μέρος Β', Spell Shop Larry 5 Μέρος Β'

Τεύχος 27 Εγχειρίδιο: Battlehawks 1942, ELF, Spell Shop Conquest of the Long Bow



Τεύχος 28 Εγχειρίδιο: Flames OfFreedom, Drakkhen, Might and Magic 3

Τεύχος 29 Εγχειρίδιο: Another World, Spell Shop Eco Quest 1

Τεύχος 30 Εγχειρίδιο: Formula One Grand Prix, Spell Shop Indiana Jones and the Fate Of Atlantis Μέρος Α'

Τεύχος 31 Εγχειρίδιο: Street Fighter II, Spell Shop Indiana Jones and the Fate Of Atlantis Μέρος Β'

Τεύχος 32 Εγχειρίδιο: Super Mario World, SimAnt, Flames of Freedom, Last Ninja 3, Spell Shop Space Quest I, Space Quest IV

Τεύχος 33 Εγχειρίδιο: Shadow Of The Beast 3 Μέρος Α', Xenophobe, Civilization, Spell Shop King's Quest 6 Μέρος Α'

Τεύχος 34 Εγχειρίδιο: Roger Rabbit's Hare Raising Havoc, Shadow of the Beast 3 Μέρος Β', Spell Shop King's Quest 6 Μέρος Β'

Τεύχος 35 Εγχειρίδιο: Bart Simpson vs Space Mutants Μέρος Α', Navy Seals, Spell Shop Sherlock Holmes Μέρος Α'

Τεύχος 36 Εγχειρίδιο: Life and Death Μέρος Α' Spell Shop Sherlock Holmes Μέρος Β', Darkseed

Τεύχος 37 Εγχειρίδιο: Life and Death Μέρος Β' Spell Shop Gateway

Τεύχος 38 Εγχειρίδιο: Goblins 2 Μέρος Α' Spell Shop Legend of Kyrandia



Τεύχος 39 Εγχειρίδιο: Goblins Μέρος Β' , Spell Shop Shadow of the Comet

Τεύχος 40 Εγχειρίδιο: Goblins 2 Μέρος Γ', Spell Shop Ultima Underworld II

Τεύχος 41 Εγχειρίδιο: Chuck Rock Μέρος Α', Spell Shop Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra

Τεύχος 42 Εγχειρίδιο: Chuck Rock Μέρος Β', Spell Shop Day of the Tentacle

Τεύχος 43 Εγχειρίδιο: Megalomania Μέρος Α', Spell Shop Alone in the dark Μέρος Α'

Τεύχος 44 Εγχειρίδιο: Seal Team Μέρος Α' , Spell Shop Alone in the dark Μέρος Β', Sam N' Max, Goblins 3

Τεύχος 45 Εγχειρίδιο: Seal Team Μέρος Β', Megalomania Μέρος Β' Spell Shop Ringworld, Simon the Sorcerer

Τεύχος 46 Εγχειρίδιο: Dizzy Prince of the Yolk Folk, Spell Shop Space Quest 5: The Next Mutation, Black Cauldron, Companions of Xanth Μέρος Α'

Τεύχος 47 Εγχειρίδιο: Nippon Safes Inc, Spell Shop Gabriel Knight

Τεύχος 48 Spell Shop Rex Nebular and the Cosmic Gender-Bender, Personal Nightmare

Τεύχος 49 Spell Shop Dracula Unleashed, Veil of Darkness, Innocent Until Caught Μέρος Α'



Τεύχος 50 Spell Shop Kyrandia II, Innocent Until Caught Μέρος Β'

Τεύχος 52 Spell Shop Shadow of the Comet, Dragonsphere

Τεύχος 54 Spell Shop Day of the Tentacle, Lost In Time Μέρος Β'

Τεύχος 61 Αφιέρωμα στις σχολές πληροφορικής

Τεύχος 62 Hi Octaine, Simon The Sorcerer 2, Ex-Fighter, Pl. Manager 2, Gazzilionaire

Τεύχος 63 Phantasmagoria, Fade to Black, Magic Carpet 2, Primal Rage, Apache Longbow

Τεύχος 64 Spellshop: Larry 6, Phantasmagoria, Prisoner of Ice

Τεύχος 65 Spellshop: Hell, Simon the Sorcerer II

Τεύχος 66 Spellshop: Universe, Noctropolis

Τεύχος 67 Spell Shop: Flight of the Amazon Queen

Τεύχος 68 Spell Shop: The Dig



Τεύχος 69 Spell Shop: The Beast Within

Τεύχος 70 Spell Shop: King's Quest 7, Time Gate

Τεύχος 71 Spell Shop: Shivers

Τεύχος 72 Spell Shop: Terra Nova

Τεύχος 73 Spell Shop: Warcraft 2, Ceasar 2

Τεύχος 74 Spell Shop: Ripper

Τεύχος 75 Spell Shop: Pandora's derective α' μέρος

Τεύχος 76 Spell Shop: Pandora's derective β' μέρος

Τεύχος 77 Spell Shop: Normality, Chronicles of the sword

Τεύχος 78 Spell Shop: Tomb raider α' μέρος. Οδηγός στρατηγικής: Syndicate wars α' μέρος

Τεύχος 79 Spell Shop: Tomb raider β' μέρος. Οδηγός στρατηγικής: Syndicate wars β' μέρος

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΔΩΡΕΑΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το παιχνίδι CYBERIA 2 "RESURRECTION" για PC σε άψογη κατάσταση μαζί με το κουτί του και με ελληνικό βιβλιαράκι. Τιμή 6.000 δρχ. Τηλ.: 6850059

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα εξής GAMES και HARDWARE για PC: IF-22 και URBAN RUNNER με κουτί και όλα τα περιεχόμενα. Επίσης ένας P75 με ψύχτρα και κάρτα γραφικών. Τιμές συζητήσιμες. Τηλ.: (041)612235

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ GAMES για PC σε καταπληκτικές τιμές: FIFA 98, NBA 98, TOMB RAIDER 2, SCREAMER 3, RIVEN, BLADE RUNNER, LANDS OF LORE 2, BROKEN SWORD 2, VIRTUA FIGHTER 2, ZORK GRAND INQUISITOR. Τηλ.: (061)641866

ΠΩΛΕΙΤΑΙ αχρησιμοποίητο CD-ROM GABRIEL KNIGHT με τη συσκευασία του και το manual. Μαζί με το LARRY 7 στην τιμή των 6.000 δρχ. ή ανταλλάσονται με το LOST IN TOWN & URBAN RUNNER. Ωρες απογευματινές. Τηλ.: (0235)24274

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ μισοτιμής τα παιχνίδια: ATLANTIS, QUAKE RED ALERT, OUTLAWS, GETYSBURG, CYBERMAGE, PHANTASMAGORIA II, BEAST WITHIN, SHERLOCK HOLMES II, FIFA 97, NBA, THEME, HOSPITAL, ALEXANDER. Τηλ.: (031)851634

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παρακάτω αυθεντικά games με τα manuals 4.000 δρχ. έκαστο για PC - MAX, BERMUDA SYNDROME, RAYMAN, WARCRAFT και το DARK COLONY 5.000 δρχ. Τηλ.: 5394245

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ή ανταλλάσονται για PC τα παρακάτω παιχνίδια RIPPER, DIABLO, FRANKESTEIN, NBA LIVE 97, THIS MEAN WAR, D και άλλα. Τηλ.: 8657166 πρωϊνές ώρες. Θανάσης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ή ανταλλάσεται το PC GAME στρατηγικής constructor στην εκπληκτική τιμή των 6.500. Συμπεριλαμβάνεται και ελληνικό manual, επίσης είναι ολοκαίνουργιο. Ανταλλάσεται με τα: F1 RACING SIMULATION ή NBA AT 50 ή NBA LIVE 98 ή FIFA 98. Τηλ.: (031)916932

ΠΩΛΕΙΤΑΙ MEGA DRIVE με 6 κασσέτες όπως: SOCCER DELUXE, NBA LIVE, μόνο 15.000 δρχ. ή ανταλλάσονται με SUPER NES και 2 κασσέτες. Τηλ.: 9414402

ΠΩΛΕΙΤΑΙ έγχρωμη οθόνη SVGA 2 χρόνων 40.000 δρχ. Επίσης κάρτα γραφικών CIRRUS LOGIC 5434 με 1 MB μνήμη 10.000 δρχ. Με την αγορά και των 2 μαζί μόνο 40.000 δρχ. Σωτήρης. Τηλ.: (094)820063

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ για PC τα εξής: CYBERMAGE (3.000), IF 22 RAPTOR SIM (4.500), BROKEN SWORD II (2.500), MONKEY ISLAND I & II (3.500), SYNDICATE WARS (3.500), MAGIC CARPET (3.500), LITLE BIG ADVENTURE 2 (2.500). Τηλ.: 8957583

ΠΩΛΕΙΤΑΙ CYRIX 6 x 86 I66 + μαζί με M/B SOYO στην φανταστική τιμή των 30.000 δρχ. Τηλ.: 9346100. Ζητήστε το Νίκο. Επίσης πωλείται το παιχνίδι FIGHTERS ANTHOLOGY ORIGINAL 6.500! Τηλ.: 9346100

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Η/Υ 386 DX 40, 5 MB, που μετατρέπεται σε 486, HD 170 MB, 2FD, κάρτα ήχου 16 bit με ηχεία, έγχρωμο monitor 14" (με βλάβη) μόνο 50.000 δρχ. Τηλέφωνο 093492706

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΓΙΑ Η/Υ 1) ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ CIRRUS LOGIC PCI, IMB ΜΝΗΜΗΣ = 12.000 ΔΡΧ. 2) CD- ROM DRIVE SONY CDU 4απλης ταχύτητας = 8.000 ΔΡΧ. ΤΗΛ. 094820063 Σωτήρης

USER USER USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

....

....

....

....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.......................................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....

ΠΡΟΣΟΧΗ

ΔΕΝ ΔΗΜΟΣΙΕΥΟΝΤΑΙ ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

- **Η ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΤΩΝ ΑΓΓΕΛΙΩΝ ΕΓΚΕΙΤΑΙ ΣΤΗΝ ΚΡΙΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ**

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή No .... με το αντίστοιχο ποσό. Η τιμή του κάθε τεύχους υπολογίζεται με 1.000 δρχ. Τα έξοδα συσκευασίας και αποστολής είναι 250 δρχ. (ανεξάρτητα του αριθμού τευχών).

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΠΟΛΗ:...

ΟΔΟΣ: ....**ΑΡΙΘ.** ....

Τ.Κ.: .... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:** ....

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ: ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

ΠΡΟΣΟΧΗ: Το ποσό της ταχυδρομικής επιταγής πρέπει να είναι σωστό (αρ. τευχών Χ 1.000 δρχ. + έξοδα αποστολής 250 δρχ.) διαφορετικά η παραγγελία δεν θα εκτελεστεί

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο................. με το ποσό των 9.500 δρχ. αντί των 11.000 δρχ (για την Κύπρο 10.500 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΠΟΛΗ:...**ΟΔΟΣ:**..

ΑΡΙΘ.: ....**Τ.Κ.:** .... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**............

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:... **ΗΛΙΚΙΑ:**............................

ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ: ....

ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ



ΤΟ ΚΥΡΙΑΡΧΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΑ VIDEO GAMES
PLAYSTATION
NBA ACTION
SATURN
FIGHTING FORCE
PLAYSTATION
EXTREME G
NINTENDO 64
GAMEPRO
ΤΟ ΚΥΡΙΑΡΧΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΑ VIDEOGAMES
ΤΕΥΧΟΣ 33 • ΜΑΡΤΙΟΣ 1998 • ΔΡΧ. 1000
RESIDENT EVIL 2
ΛΥΣΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
ΟΔΗΓΟΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ
TOMB RAIDER 2 (PLAYSTATION)
MDK (PLAYSTATION)
LAST BRONX (SATURN)
MARIO KART 64 (NINTENDO 64)
CASTLEVANIA (PLAYSTATION)
STREET FIGHTER EX + A (PLAYSTATION)
QUAKE (PC MULTIPLAYER)
ProReviews
FIFA '98 (PLAYSTATION) (NINTENDO 64) (SATURN)
DOOM 64 (NINTENDO 64)
SHADOW MASTER (PLAYSTATION)
STEEL REIGN (PLAYSTATION)
BUSHIDO BLADE (PLAYSTATION)
STEEP SLOPE RIDERS (SATURN)
CHAMELEON TWIST (NINTENDO 64)
DUKE NUKEM 3D (PLAYSTATION)
ADIDAS POWER SOCCER 2 (PLAYSTATION)
ACTUA SOCCER 2 (PLAYSTATION)
ENEMY ZERO (SATURN)